PC WORLD VIỆT NAM
SỐ 08 THÁNG 07.2004
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

BẢN GIAO KÈO

HITMAN
CONTRACTS

Giá: 7000đồng

TẶNG POSTER GAME

SỐ 8 - 07.2004

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh,
CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
KS. Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
CN. Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
CN. Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
CN. Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
KS. Phạm Thế Vinh
thevinhpcw@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

02 Thư ban biên tập

GIỚI THIỆU

6 Hitman: Contracts – Bản giao kèo

3 Mafia - Thế giới ngầm

17 Stack Attack Advanced

9 Championship Manager 4 - Quản lý đội bóng

14 Space colony – Thuộc địa không gian

11 Top Spin – Tay vợt hạt giống số 1

ĐIỂM GAME

13 Red Dead Revolver - Tay súng cự phách

18 Shrek 2 - Chằn tinh tốt bụng

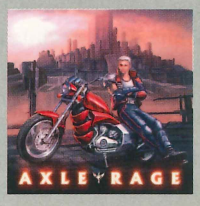
19 Harry Potter & The Prisoner of Azkaban - Harry Potter và tên tù nhân ngục Azkaban

20 To Serve and Command - Chiến trường khốc liệt

21 UEFA EURO 2004 - Đón đầu cúp bóng đá châu Âu 2004

SẮP PHÁT HÀNH

22 Half-Life 2 - Tái ngộ hấp dẫn



25 Axle Rage - Kỵ binh đường phố

CŨ MÀ HAY

27 Giants Citizen Kabuto - Hòn đảo ma thuật

TRỢ GIÚP

29 Cheat code

SỰ KIỆN

34 Tưng bừng game hay E3 2004

36 Họ đã mê game nào trong năm 2003?

PHẦN CỨNG

30 Barebone PC - Chơi game trong phòng khách

33 Đồ chơi game - Tích hợp hay chuyên dụng?

Nhộn nhịp những cuộc tranh tài mới

Kể từ cuộc thi game chính thức đầu tiên tại Việt Nam "World Cyber Games" do công ty Vina Samsung tổ chức vào năm 2002, chơi game và thi đấu game đã trở thành chủ đề nóng đối với giới trẻ, nhất là các bạn học sinh, sinh viên. Mùa hè năm nay được bắt đầu với những tin vui cho giới yêu thích game.

Trước hết là lễ khai mạc giải "**Computerworld Games 2004**" do Tập Đoàn Dữ Liệu Quốc Tế (IDG) và Saigon Software Park (SSP) tổ chức vào ngày 5/6/2004 với hai game truyền thống là *FIFA Football 2004* và *WarCraft III - The Frozen Throne*. Không chỉ có các tay game nhiệt tình sẵn sàng thử sức, cuộc thi này đã thu hút khá nhiều nhà tài trợ như công ty ECS, Samsung, Elead, Hoàn Long, T&H, Clan VIE, SoundMax, Netsoft, TGVT-PCW VN. Vòng loại của cuộc thi đã bắt đầu từ ngày 5/6 ở cả Hà Nội và TP.HCM, và sẽ kéo dài cho tới 26/6 để chọn ra 24 tay game mạnh nhất tiếp tục cuộc chơi. Điều đặc biệt của giải "Computerworld Games 2004" là vòng thi chung kết sẽ được tiến hành ngay tại hội thảo/triển lãm máy tính hàng năm "Diễn Đàn CNTT VN 2004 và Vietnam Computerworld 2004" vào ngày 7/7 tới.

Chúng ta chờ đón những trận quyết đấu nảy lửa và cổ vũ cho tất cả những tay game không ngại thử thách.

Thông tin về giải được đăng tại *www.sspcyberclub.com.vn*

Trong khi đó, khác hẳn với sự đối đầu ồn ào, sôi động của "Computerworld Games 2004" thì một cuộc thi game khác cũng được công bố vào ngày 9/6 vừa qua: đó là **Mobile Games 2004**, cuộc thi viết game cho điện thoại di động (ĐTDĐ) do công ty Công Nghệ Di Động FPT (FPT Mobile) khởi xướng cùng hai nhà đồng tổ chức là báo Tuổi Trẻ và tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN, với sự tài trợ của công ty điện tử Samsung Vina và hỗ trợ kỹ thuật của nhóm JavaVietnam.

Không hẳn phải thích chơi game, cũng chẳng cần phải có những ngón nghề điêu luyện, dẻo tay, nhanh mắt bạn cũng có thể tham gia cuộc thi đấu này. Cái bạn cần hơn cả là ý tưởng và kỹ năng lập trình.

Ý nghĩa của cuộc thi được thể hiện đầy đủ trong khẩu hiệu của BTC: "Ý tưởng lớn cho điện thoại nhỏ".

Nét đặc thù của cuộc thi này là nền tảng công nghệ mà những người tham gia phải nắm vững, đó là Java, một ngôn ngữ lập trình đa năng đang được sử dụng rộng rãi, đặc biệt rất thích hợp với công nghệ di động. Đó chính là lý do sự có mặt của nhóm JavaVietnam với vai trò hỗ trợ và tư vấn kỹ thuật trong cuộc thi này.

Cuộc thi sẽ diễn ra trong hơn 3 tháng kể từ ngày công bố và kết thúc vào đầu tháng 10 năm 2004.

Thông tin chi tiết về cuộc thi sẽ được đang tải trên website chính thức của giải là: *www.samsungmobilegames.com.vn*

Thế Giới Game mở rộng nội dung

Trong hàng trăm thư bạn đọc TGG gửi tới tòa soạn thì ý kiến chung nhất và cũng nhiều nhất là đề nghị tăng trang vì "32 trang như hiện nay đọc chưa đã". Về vấn đề này, chúng tôi cũng đã đề cập đến trong các số TGG trước.

Bên cạnh đó, nhiều bạn đọc lại hướng ý kiến của mình về khía cạnh khác, đó là mở rộng nội dung sang các hệ game khác. Như thực tế, những bài viết hiện nay trên TGG đều thuộc về game dành cho máy tính cá nhân (hay gọi là PC game), đang chiếm một thị phần lớn về các trò chơi và giải trí ở Việt Nam. Tuy nhiên, trên thế giới, PC game chỉ là một phân khúc khiêm tốn, phần lớn còn lại là các hệ game console, hay nói cách khác là game dành cho các thiết bị chơi game chuyên dụng như PlayStation, Xbox, Gamecube...

Mặc dù chưa nhiều và phổ biến như PC, nhưng các hệ PlayStation, Xbox đang phát triển rất nhanh trong thời gian gần đây tại Việt Nam, nhất là ở các thành phố lớn như Hà Nội và TP.HCM.

Nắm bắt xu hướng này, và cũng là đáp ứng yêu cầu của nhiều độc giả TGG, bắt đầu từ số TGG tháng 7, chúng tôi sẽ bổ sung thêm phần giới thiệu game cho Xbox, và trong các số sau sẽ thêm tiếp phần game PlayStation.

Hy vọng với sự khởi đầu này, chúng tôi sẽ từng bước tăng cường và phát triển nội dung Thế Giới Game, đáp ứng yêu cầu của bạn đọc.

Rất mong nhận được ý kiến đóng góp từ các bạn.

BBT Thế Giới Vi Tính – PC World VN

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

MAFIA	
PHÁT HÀNH	Gathering of Developer
PHÁT TRIỂN	Illusion Softworks
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	08/02/2002
ESRB	M
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH	PIII 700Mhz+, 128MB RAM+, VGA 32MB+, HDD 1,8 GB, Windows 98SE/2000/Me/XP

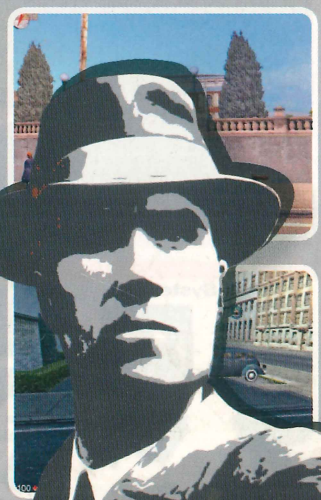
THẾ GIỚI NGẦM

Thế giới ngầm của các băng đảng tội phạm thường được mọi người biết đến qua cái tên "Mafia" luôn là đề tài hấp dẫn đối với công chúng cũng như là cơ hội đầu tư lớn cho các nhà làm phim và viết truyện. Song đã nói chuyện làm ăn thì có thắng có thua, vì thế đã có nhiều hãng bỏ tiền của ra để sản xuất trò chơi theo hướng này nhưng không thu được thành công. Một trò chơi dễ dàng được nhiều người biết đến nhờ vào công tác tiếp thị, quảng cáo, nhưng một trò chơi thật sự hay thì lại phụ thuộc vào những đánh giá của người chơi và điều này đòi hỏi phải có một thời gian nhất định. Trò chơi Mafia do hãng Illusion sản xuất (Gathering phát hành) là một trong những trò thành công hiếm hoi khi nó được nhiều người chơi công nhận cũng như đã nhận được nhiều giải thưởng từ những website nổi tiếng (giải thưởng vàng là trò chơi hay nhất trong năm 2002, nhiều giải phụ khác như: trò chơi có âm thanh hay nhất, trò chơi có cốt truyện hay nhất...). Điều gì đã khiến trò chơi có thể thuyết phục mọi người để giành được vinh quang như vậy? Muốn trả lời được câu hỏi trên chỉ có một cách là bạn phải trực tiếp tham gia trò chơi để thưởng thức và cảm nhận những cái tuyệt mà nó mang đến.

NỘI DUNG HAY

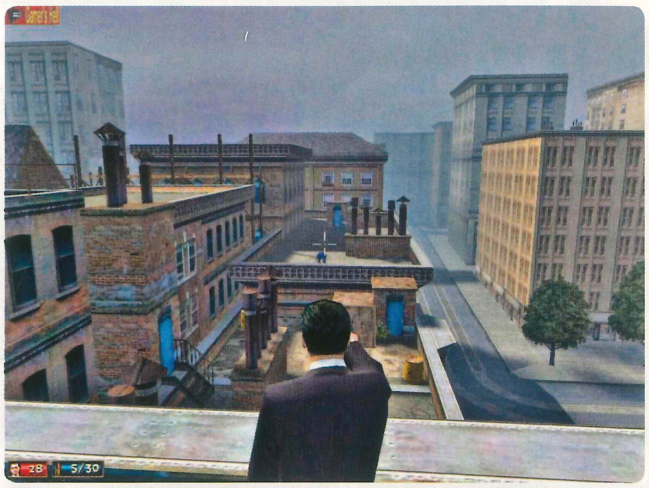
Mafia sẽ đưa người chơi trở lại ngày tháng những năm 1930 của nước Mỹ, thời kỳ được coi là cực thịnh của thế lực "ngầm" và cũng là thời kỳ khủng hoảng nhất của nhà cầm quyền. Các thế lực ngầm lúc bấy giờ tuy phát triển âm thầm nhưng lại tỏ ra chắc chắn đến nỗi khi bị phát hiện thì chúng đã khá mạnh và có ảnh hưởng sâu rộng trên mọi lĩnh vực của xã hội, gây khó khăn cho việc ngăn chặn và tiêu diệt chúng. Câu chuyện được bắt đầu từ việc phóng viên của một tờ báo khá nổi tiếng tìm cách tiếp cận và phỏng vấn Tommy, một trong những nhân vật hàng đầu của gia đình Salieri - được coi là có thế lực mạnh nhất trong thế giới ngầm lúc bấy giờ. Tommy làm việc

Tommy đang rượt đuổi mục tiêu trên con đường rất đẹp



cho Salieri tuy không lâu lắm nhưng là một trong những tay đàn anh đắc lực nhất của ông trùm và chính vì sự đặc biệt này mà cánh nhà báo muốn biết được toàn bộ câu chuyện về cuộc đời của anh ta. Theo dòng hồi tưởng, Tommy từng bước kể lại cho tay phóng viên về những diễn biến của cuộc đời mình, từ lúc chỉ là một tay lái xe tắc xi nghèo khó nhưng lại rất vui thích công việc được đi đây đi đó. Song những ngày tháng tốt đẹp thường không tồn tại được lâu để rồi sau đó cuộc đời anh ta đã bước qua một ngã rẽ khác: trong một dịp tình cờ chở đón khách có 2 kẻ lạ mặt đang bị thương muốn anh ta chở chúng trốn chạy, họ chính là những kẻ thân tín của ông trùm Don Salieri, đó là Sam và Paulie (nhớ ơn cứu mạng nên họ đã kết nghĩa anh em sinh tử với Tommy, bộ 3 này đã khuấy đảo cả thành phố, làm nên những chuyện kinh thiên động địa).

Đôi khi Tommy cũng muốn rút lui, nhất là khi anh ta đã chán ngán cuộc sống giang hồ và tìm thấy được một nửa của mình, nhưng một khi tay đã nhúng chàm thì thật khó có thể rửa sạch. Và điều gì đến sẽ đến với một kết thúc buồn khi Tommy bị ám sát trước sân, sau một thời gian dài lẩn trốn bởi, chính những đàn em của hắn hiện đang làm việc cho Don Salieri. Kết cuộc của trò chơi muốn khẳng định rằng mọi tội ác đều phải trả giá cho dù kẻ đó có lẩn trốn đến chân trời góc bể.

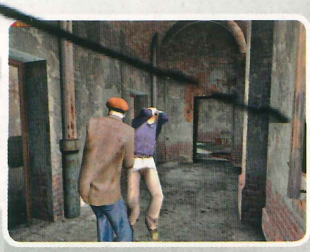


Hiểm nguy rình rập khắp nơi, ngay cả trên mái nhà cũng có.

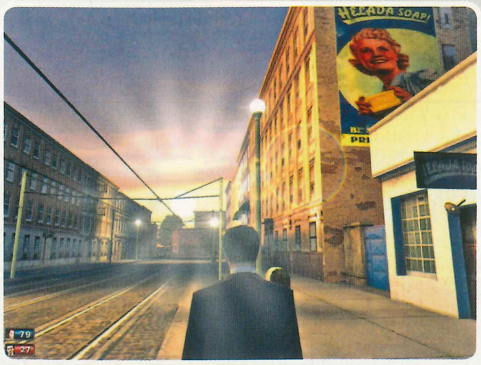
HÌNH ẢNH VÀ ÂM THANH: LỘNG LẪY VÀ QUYẾN RŨ

Trò chơi thuộc thể loại hành động nhìn từ góc nhìn người thứ 3, chất lượng hình ảnh và âm thanh tốt với điểm nhấn chính là những bản nhạc Jazz tuyệt vời. Vào thời điểm ra đời năm 2002, trò chơi được xây dựng bằng công nghệ 3D hiện đại nhất, lúc ấy máy tính cần có card đồ họa tương đối tốt, nhưng hiện tại thì chỉ cần một card đồ họa loại trung bình thôi bạn cũng có thể vi vu thoải mái!

Hình ảnh trong trò chơi được vẽ rất chi tiết và đẹp, đến nỗi lần đầu khi chơi có thể bạn sẽ không khỏi ngạc nhiên về cách thể hiện cảm xúc trên khuôn mặt của các nhân vật, đặc biệt là nhân vật chính và tay trùm. Ngoài ra, cảnh vật xung quanh cũng được chăm sóc rất tốt, từ bụi cây, hoa cỏ cho tới các tòa nhà và các đám mây đều được vẽ chi tiết, hầu như không hề có lỗi gì ngay từ phiên bản đầu tiên. Hệ thống ánh sáng thể hiện rất tốt và nổi bật khi được chuyển từ cảnh đêm sang ngày.



Trò chơi được dựng theo cốt truyện có sẵn và người chơi sẽ kết hợp giữa lái xe, đua xe và thực hiện trên dưới 20 nhiệm vụ. Nhà sản xuất đã đưa vào trò chơi khoảng 60 loại xe của những năm 30 với sự mô phỏng như thật, từ hình dáng bên ngoài cho đến sức mạnh của động cơ xe. Thậm chí, ngay cả



các ngả đường luôn có rất nhiều loại xe cộ lưu thông. Nếu đã được người thợ máy làm việc cho ông trùm chỉ dạy cách mở khóa thì bạn có thể lấy bất cứ chiếc xe nào đang lưu thông để làm phương tiện đi lại.

Các nhiệm vụ rất đa dạng được phân bố ở từng khu vực nhỏ nằm rải rác khắp nơi trong thành phố, khi ở bến cảng lúc ở sân bay, còn không thì bạn phải rượt đuổi và vô hiệu hoá một mục tiêu đang lái chiếc xe đua phóng như bay trên đường cao tốc... Nói chung, cách sắp xếp các nhiệm vụ rất phong phú và hợp lý, vì thế theo nhịp diễn tiến của trò chơi người chơi sẽ được dạo quanh thành phố và rồi chợt nhận ra là bạn đã nhớ được hầu hết các con đường thì cũng chính là đã đến lúc sắp kết thúc trò chơi.

độ nhạy của tay lái cũng được mô phỏng cho thật giống nhằm tạo cho người chơi có những cảm giác như đang lái xe thật (nếu tinh ý bạn sẽ dễ dàng cảm nhận được sự khác biệt rõ ràng khi điều khiển từng loại xe khác nhau, vì thế đừng bỏ qua bất cứ cơ hội thử xe mới nào vì nó đem đến cho bạn một cảm giác rất tuyệt và từ đó bạn sẽ có kinh nghiệm chọn xe cho thích hợp với từng nhiệm vụ khác nhau). Cũng chính nhờ được tiếp cận nhiều với các loại xe cổ mà bạn sẽ có được những kiến thức đáng kể về các loại xe được sử dụng vào những năm 30 cũng như những nhãn hiệu xe nổi tiếng thời bấy giờ như: Bolt, Falconer, Crusander, Caesar...

Bạn đã sẵn sàng đổ đèo chưa??

Đây là một trò chơi được thiết kế chuyên cho chơi đơn nên sẽ không có phần chơi mạng như chúng ta vẫn thường thấy.

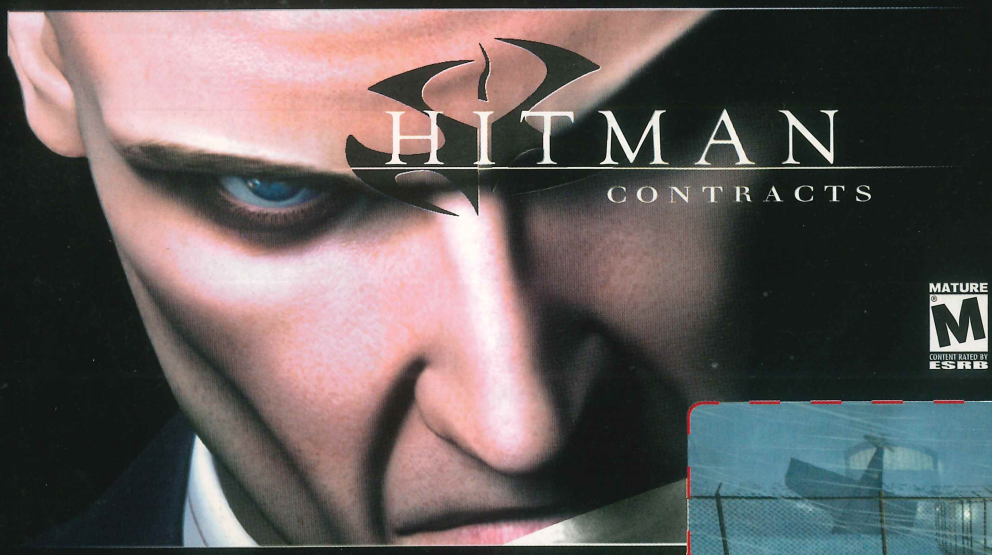
NHẬN XÉT

Quả thật, qua bảng thành tích mà trò chơi đã đạt được thì chúng ta không cần phải nói gì thêm vì đã có quá nhiều đánh giá, ca ngợi. Riêng với cá nhân tôi, mặc dù đã chơi trò này rất nhiều lần nhưng các bài nhạc trong trò chơi vẫn còn tạo được những ấn tượng rất rõ ràng. Ngoài ra, hình ảnh, đặc biệt là các nhân vật, được vẽ rất đẹp mắt và sinh động, vì thế có thể nói Mafia là một trong những trò chơi cũ đáng chơi lại, và những ai chưa từng thử qua trò này thì thật đáng tiếc.

THANH BÌNH

Được lồng trong một cốt truyện liền lạc và lôi cuốn, đồng thời cũng tỏ ra không mấy khó khăn đối với một người chơi game bình thường (trò chơi chỉ có duy nhất một chỗ khó là cuộc đua xe chuyên nghiệp dành cho các loại xe thể thức một, đề tài này được các fan hâm mộ trò chơi bàn tán khá sôi nổi vì rất nhiều người không thể vượt qua được thử thách này).

Trong trò chơi bạn sẽ được sử dụng 12 loại vũ khí khác nhau đều là những loại thông dụng vào thời đó, từ các loại thô sơ như gậy bóng chày cho tới các loại súng máy... Phạm vi hoạt động của người chơi là thành phố Lost Heaven tương đối rộng lớn được chia làm nhiều khu vực nhỏ, trên



MATURE
M
CONTENT RATED BY ESRB

HITMAN: CONTRACTS	
PHÁT HÀNH	Eidos Interactive
PHÁT TRIỂN	IO Interactive
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	20/04/2004
ESRB	M
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 800Mhz+, 256MB RAM+, VGA 64MB+, HDD 2 GB, Windows 98SE/2000/Me/XP

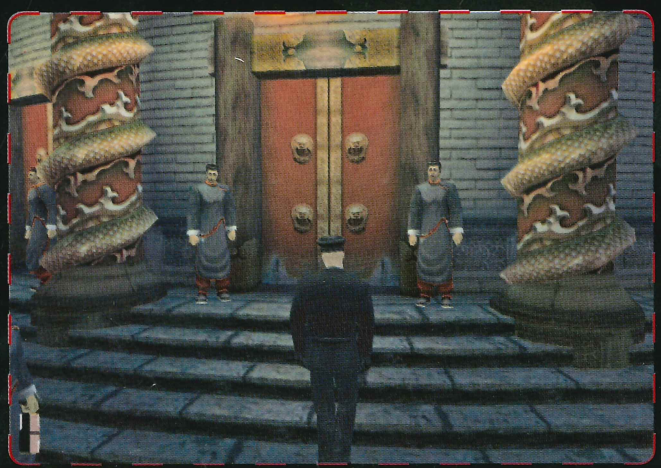
BẢN GIAO KÈO

Nhắc đến dòng game Hitman, dân ghiền game hình dung ngay đến chàng sát thủ 47 "dễ thương" với cái đầu trọc có in mã vạch trông thật ngầu, "không dụng hàng" với bất cứ ai! Phiên bản đầu tiên (Hitman: Codename 47) có trên thị trường cách đây 4 năm, gây tiếng vang trong giới chơi game lúc bấy giờ không chỉ bởi cách chơi hấp dẫn, hồi hộp, mà còn bởi đồ họa đẹp, ấn tượng. Một phần của sự hấp dẫn này cũng là do vào thời điểm đó người chơi khó có thể kiếm được một game có sự đầu tư kỹ càng và nghiêm túc. Qua thời gian, các phiên bản sau ngày càng

được trau chuốt hơn về đồ họa, nhạc... nhưng đến Hitman Contracts (hay còn gọi là Hitman 3) phiên bản mới nhất trong dòng game, người ta bắt đầu thấy nó đang dần đi vào lối mòn.

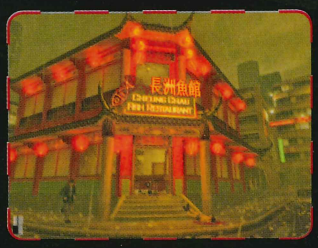
Ý tưởng lâm vào thế bế tắc

Câu truyện của phần 3 bắt đầu bằng đoạn phim sát thủ 47 bị trọng thương khi thực hiện



Nơi có cảnh đẹp nhất trong trò chơi: Hồng Kông!

một phi vụ quan trọng, trong lúc "mê sảng" chàng sát thủ trọc đầu nhớ lại những nhiệm vụ đã từng làm trước đây. Tới đây phần của người chơi bắt đầu... Với cách mở đầu gây tò mò và kích thích người chơi, Hitman 3 khéo léo dẫn dắt bạn vào thế giới của sát thủ 47 thông qua những nhiệm vụ gay cấn. Tuy nhiên sự "gay cấn" đó không giữ được lâu, khi các gamer có kinh nghiệm chơi qua loạt game này phát hiện ra "điểm yếu" của trò chơi, đó là các màn trong



game. Với tổng số 13 màn (12 màn chính + 1 màn huấn luyện), người chơi theo chân sát thủ 47 từ Á sang Âu để thực hiện nhiệm vụ ở Hong Kong, Siberia, Beldingford Manor, Rotterdam Habour... Nếu như bạn mới làm quen với loạt game này thì đây là những màn "vô cùng xa lạ", nhưng với những ai đã từng chơi qua thì họ mau chóng nhận ra "người xưa, cảnh cũ": hơn một nửa số nhiệm vụ trong game y chang như những gì đã xảy ra trong Hitman: Codename 47 (Hitman 1), từ khung cảnh cho tới những mục tiêu mà 47 cần phải thực hiện, có khác chăng là chúng được IO Interactive "tút" lại (thiết kế màn, cách thực thi nhiệm vụ) cho phù hợp với "bộ cánh mới", và có thể thấy nhà phát triển đã rất "khôn" khi xếp các màn mới lên đầu và các màn cũ ra sau để người chơi khi đã "lỡ" phát hiện ra thì họ không thể bỏ dở "chuyến tàu đang chạy". Nếu như họ thay thế những nhiệm vụ cũ này bằng những màn khác mới lạ tương tự như các màn The Meat King's Party

hay Beldingford Manor chẳng hạn, thì có lẽ Hitman 3 sẽ lôi cuốn các "cựu binh" tham gia cuộc chơi lâu hơn, xem ra IO Interactive (Đan Mạch) đang lâm vào thế bế tắc ý tưởng.

Cách chơi đi vào ngõ cụt

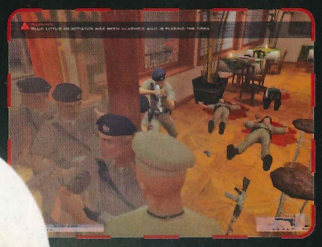
Vẫn theo kiểu "rình rập, ẩn nấp" của trường phái "stealth-action game" (Thief, Splinter Cell...) như các phiên bản trước, người chơi vào vai sát thủ 47 và nhận nhiệm vụ từ một nữ giao liên bí mật. Mục tiêu trong các nhiệm vụ của 47 có thể là một tên trùm găng- xtơ, một kẻ cầm đầu băng đua xe đường phố nào đó, tóm lại toàn là "kẻ xấu" (chỉ có 47 nhà ta là "người tốt" thôi!). Vì đa phần là những màn được làm lại từ phần đầu, cho nên bạn sẽ gặp lại những nhân vật rất quen "mặt" như Lee Hong, Fritz Fuchs... trong các nhiệm vụ. Tuy nhiên lần này bạn được "tự do" hơn trong việc quyết định hành động của mình: có thể bạn thích kiểu dùng súng bắn tỉa từ xa, nhưng có người lại thích tiếp cận đối phương và không thích nổ súng... mỗi một cách mà bạn sử dụng sau khi hoàn tất màn chơi sẽ được đánh giá, phong tặng danh hiệu. Và đặc biệt, nếu người chơi đạt được thứ hạng cao nhất trong trò chơi "Silent Assassin" thì sẽ được thưởng một món vũ khí mới. Tương tự như vậy, người chơi còn gặp lại những tính năng rất quen thuộc từ phiên bản thứ hai chẳng hạn: cột cảnh báo tình trạng nguy hiểm (nay được dời từ trên đỉnh xuống dưới đáy màn hình), bảng chứa đồ gọn gàng với những chú thích dễ hiểu, có chế độ chuyển đổi qua lại giữa góc nhìn người thứ nhất và thứ ba, bản đồ chú thích rõ ràng từng khu vực, vị trí với những biểu tượng đặc trưng làm cho người chơi nắm bắt tình hình tốt hơn (cần lưu ý là khi bạn xem bản đồ, tiến độ game vẫn diễn ra và tùy theo độ khó mà bạn chọn tính chi tiết của bản đồ sẽ thay đổi).

Nhắc đến độ khó của game thì phần ba này cũng có 3 cấp độ tương tự như Hitman 2, mỗi cấp độ sẽ có những thay đổi khác nhau, chẳng hạn: với chế độ Normal bạn sẽ có 7 lần lưu game, Expert là 2 và Professional không có (đây là mức khó... "dã man" nhất trong trò chơi, rất thích hợp cho những gamer "prồ"!)... Theo tôi, khó nhất chính là việc sắp xếp kế hoạch dựa trên phần bản đồ (tất nhiên, việc thiết lập các kế hoạch này không thích hợp cho các tay chơi chỉ khoái bắn súng "dùng... dùng"), mặc dù thông tin bản đồ thể hiện khá chi tiết nhưng bạn cũng phải "đi dạo" vài lần mới nắm bắt được tình hình cũng như mọi ngóc ngách của màn để lên một kế hoạch hoàn hảo!

Những gì lặp lại mà không có cải tiến nào mới sẽ làm cho người chơi mau chán, Hitman 3 vướng phải điều này và không chỉ có vậy, nó còn bỏ đi một số tính năng nhỏ nhưng đáng để mắt tới như: mất các đoạn phim ngắn giới thiệu về các mục tiêu (chỉ còn lại các dòng chữ khô khan và những tấm hình vô hồn), không thể dùng thủ thuật mở khóa nhanh như phiên bản thứ hai, không lựa chọn được vũ khí cho mình trong các nhiệm vụ tiếp theo vì "ngôi nhà" có chứa hàng chục món "đồ chơi" của 47 đã bị dời qua màn hướng dẫn để... làm "cảnh"! Tình cảnh này cũng gây sự bực bội tương tự cho người chơi khi họ nhận được giải thưởng của game: bạn sẽ không tài nào sử dụng được nó cho màn tiếp theo trừ khi bạn chọn chơi lại màn này sau khi đã hoàn tất game, lúc đó game sẽ cho phép lựa chọn vũ khí đem theo.

AI: thất bại?

Những ai đã chơi qua Hitman 2 chắc hẳn còn nhớ sự thông minh đáng kể của các nhân vật máy, chúng rất "tinh" khi bạn cải trang trà trộn hoặc khi thực hiện những hành động khả nghi... với mức độ logic khá hợp lý (dù rằng vẫn còn đó một số lỗi vụn vặt). Tuy nhiên khi qua Hitman 3, sự thông minh được thay thế bằng những hành động mà theo tôi là xuẩn ngốc và vô lý, dễ thấy nhất là trường hợp đấu súng giữa bạn với các nhân vật máy: chúng "xếp hàng" dài chờ tới lượt... bị bắn và đôi



The Meat King's Party - một màn khá ấn tượng.

hiệp lực
XBOX

MÁY GAME ĐẸP NHẤT HIỆN NAY !

Save Game vào Harddisk của Xbox.
Một máy cùng lúc 1,2 hay 4 người chơi.
Chơi Game nối mạng Lan mở rộng kết nối với nhiều máy khác & chơi OnLine.
Chơi Game DVD XBOX.
Nghe Nhạc CD, Mp3.
Xem Phim DVD , VCD, SVCD.
Chơi " giả lập " các hệ máy game khác như: GameBoy, Super Nintendo, Nintendo 64...

QUÀ ĐẶC BIỆT
Từ 25/06/2004 đến 25/7/2004.
KHI MUA MÁY
TẶNG GAME

Số lượng Game phong phú, hơn 450 đầu game & đều được cập nhật mỗi ngày.

GAMES HAY THÁNG 6

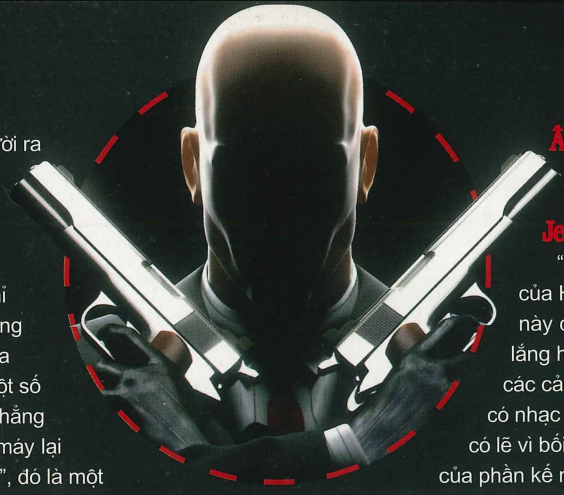
Để biết thêm thông tin, liên hệ:
99, Hồ Tùng Mậu, Q1, TpHCM
Tel: 9144037 - 0903 671676
Email: hiepluc@hcm.vnn.vn
Miền Trung: Siem Software - 152 Lê Lợi - 0511 812039 - TP Đà Nẵng.
Miền Bắc: Games Center 16 Lý Nam Đế - Q Hoàn Kiếm - Hà Nội.
www.hiepluc.com

lúc đứng ngớ người ra không có biểu hiện phản ứng (với các cấp độ từ dễ tới khó đều xảy như nhau, chỉ có khác ở khả năng bắn chính xác của từng mức). Có một số trường hợp bạn chẳng làm gì cả nhưng máy lại tự động "gây hấn", đó là một điều hết sức vô lý của game!

Đồ họa đẹp nhưng...

Đồ hoạ đẹp nhưng chỉ đúng với khung cảnh trong game. Hitman 3 đã được các nhà làm game "tút" lại với một diện mạo mới hoàn toàn. Nếu như bạn đã từng "há hốc" mồm khi chứng kiến sự thay đổi ngoạn mục của đồ họa từ phiên bản một sang hai, thì sang phần ba nó tiếp tục được tô điểm thêm, nhưng bù lại nó bắt card đồ họa của bạn "cày" nhiều hơn. Ngoài ra, "chiếc áo" đẹp của Hitman 3 cũng nhờ sự góp phần của các hiệu ứng như mưa, tuyết (dù tính "thật" của chúng chưa thuyết phục được người chơi lắm), đặc biệt là hiệu ứng mờ ảo vì toàn bộ những nhiệm vụ mà bạn tham gia vào đều xuất phát từ hồi ức của 47. Nếu được bình chọn nơi đẹp nhất trong trò chơi, thì tôi sẽ "bỏ phiếu" cho những màn diễn ra tại Hong Kong: sinh động, đầy màu sắc. Bên cạnh sự mờ ảo, trò chơi còn có hiệu ứng "ma trận", thật ra đây là cái "bẫy" gây hiểu lầm của game: khi bạn sắp "tiêu", game đột ngột chậm hẳn lại, lúc này nhiều người lầm tưởng đây là một chiêu mới của chàng 47 nhưng không phải như vậy, mà là nó báo hiệu cái chết đã đến và màu sắc sẽ từ từ chuyển thành trắng đen!

Phần "xấu" nhất của đồ họa chính là mô hình nhân vật. Có thể coi đó là "con sâu làm rầu nồi canh". Các nhân vật trông thô kệch vì những khối đa giác đầy góc cạnh, đặc biệt là nhân vật chính của chúng ta được dựng hình khá là thô sơ. Không chỉ vậy, chuyển động của các nhân vật cũng không được uyển chuyển và mềm mại, nhất là bước chạy của 47 trông gượng gạo xấu xí làm sao!



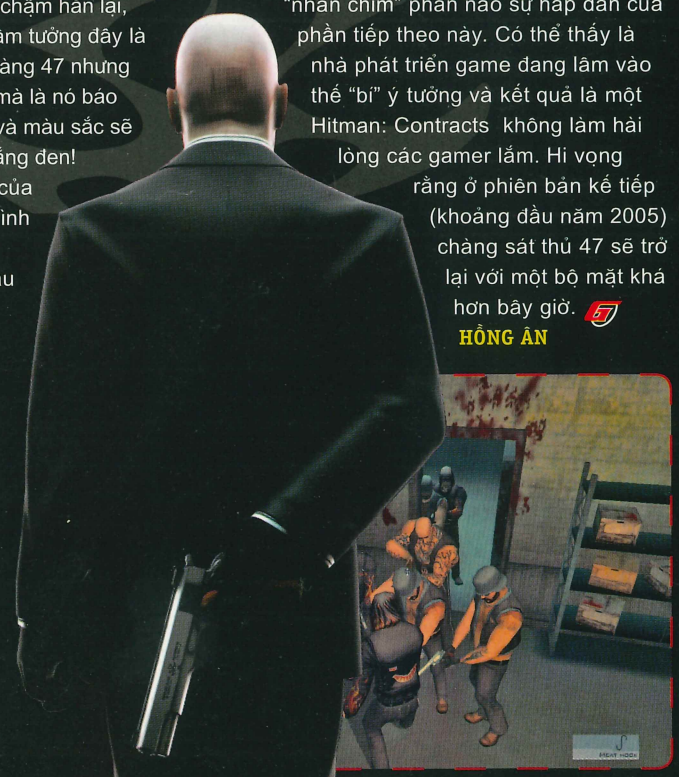
Âm nhạc dưới bàn tay "phù thủy" của Jesper Kyd

"Tông" nhạc của Hitman 3 kỳ này có phần trầm lắng hẳn lại. Hầu hết các cảnh trong game có nhạc nền khá buồn, có lẽ vì bối cảnh chung của phần kế này thiên về diễn tả nội tâm của nhân vật 47 là chính, ngoại trừ những lúc có "action" thì âm nhạc sôi động hẳn lên một chút. Bài nhạc hay nhất theo tôi chính là bản nhạc menu của game. Được biết IO Interactive đã mời Jesper Kyd – một nhà soạn nhạc nổi tiếng trong giới làm game để hỗ trợ cho phần âm thanh của trò chơi. Anh là người đã từng "ghi điểm" cho Freedom Fighters được tung ra vừa qua, sau đó là các đoạn phim quảng cáo (trailer) cho Hitman: Contracts mới đây. "Bề dày" thành tích của anh cũng đủ để nói lên chất lượng của những bản nhạc: hợp tác với hầu hết các hãng lớn hiện nay như Activision, Bioware, Eidos, EA, Konami, Microsoft... để soạn nhạc cho rất nhiều trò chơi mà có thể kể điển hình một số như sau: MDK 2, Hitman 2, Brute Force, Messiah... Quả là một nhà soạn nhạc tài năng!

Lời kết

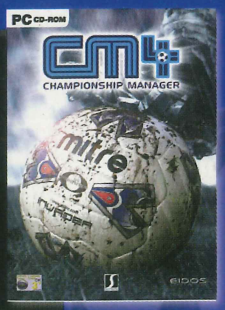
AI trung bình (nếu không muốn nói là tệ), cách chơi lặp lại không đổi mới, cốt truyện mờ nhạt, là những thứ đã "nhấn chìm" phần nào sự hấp dẫn của phần tiếp theo này. Có thể thấy là nhà phát triển game đang lâm vào thế "bí" ý tưởng và kết quả là một Hitman: Contracts không làm hài lòng các gamer lắm. Hi vọng rằng ở phiên bản kế tiếp (khoảng đầu năm 2005) chàng sát thủ 47 sẽ trở lại với một bộ mặt khá hơn bây giờ.

HỒNG ÂN



CM4 CHAMPIONSHIP MANAGER

Quản lý đội bóng



CHAMPIONSHIP MANAGER 4	
THỂ LOẠI	Thể thao
HÃNG SẢN XUẤT	Sports Interactive
HÃNG PHÁT HÀNH	Eidos Interactive
NGÀY PHÁT HÀNH	21/11/2003
ESRB	Teen
CẤU HÌNH	Intel PIII 600MHZ 64MB RAM (128 MB cho Windows XP) 1024x768, 32bit màu . Windows 98/98Se/XP 1 CD

SƠ LƯỢC VỀ CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Nếu bạn là dân mê quản lý đội bóng thì không thể không biết đến loạt trò chơi nổi tiếng Championship Manager (CM) của EIDOS từ nhiều năm qua. Với phiên bản CM4, EIDOS đặt nhiều quyết tâm xây dựng trò chơi trở thành game mô phỏng công việc quản lý đội bóng thực tế nhất.

CM4 CÓ GÌ MỚI?

Không còn nghi ngờ gì! Thời gian và số lượng fan của CM trên thế giới đã khẳng định dòng game CM là game quản lý đội bóng hay nhất, đầy đủ nhất, và "người" nhất. Trong phiên bản CM4 mới, EIDOS thể hiện quyết tâm thông qua hàng loạt các tính năng mới như agent (đại diện của các cầu thủ), media (ảnh hưởng của các phương tiện truyền thông lên các cầu thủ, manager), ... và quan trọng hơn hết, CM4 có một kho dữ liệu khổng lồ cho phép bạn tham dự giải vô địch của 26 nước trên thế giới; đặc biệt có cả những nước châu Á như Singapore, Malaysia, Indonesia.... Điều này cho thấy EIDOS đang muốn "Đông tiến" đến với các fan châu Á.

Trong CM4, các giải vô địch mà bạn có thể chơi là: Austria, Belarus, Bulgaria, Chile, China, Columbia, Czech Republic, Hong Kong, Hungary, Iceland, India, Indonesia, Israel, Malaysia, Mexico, Peru, Romania, Singapore, Slovakia, Slovenia, South Africa, South Korea, Switzerland, Ukraine, Yugoslavia, Uruguay; và tất cả các giải trong nước, giải khu vực, giải liên lục địa cùng giải thế giới trong hệ thống thi đấu của FIFA. Và nếu để ý kỹ thì trong bản vá (patch) 3.9.68 của CM3, các câu lạc bộ chuyên nghiệp tại Việt Nam đã được cập nhật vào cơ sở dữ liệu của CM, bạn có thể tìm thấy Văn Quyến, Huỳnh Đức... Điều này một lần nữa chứng tỏ sự đồ sộ của kho dữ liệu trong CM mà không có game quản lý đội bóng nào sánh kịp cho đến thời điểm hiện nay.

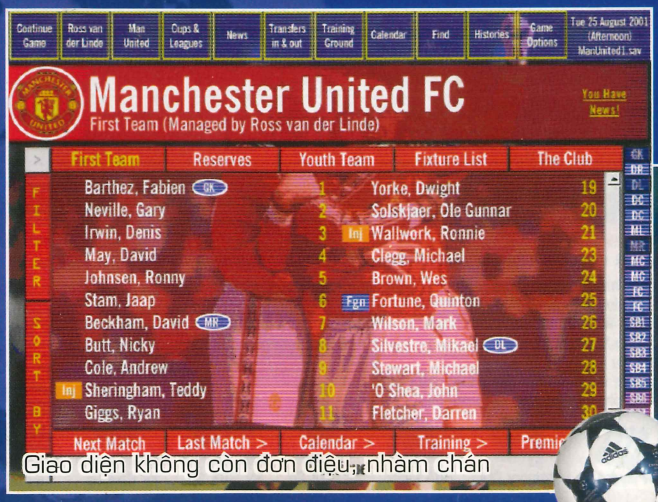
GIAO DIỆN LINH ĐỘNG - KHUYẾT ĐIỂM THÀNH ƯU ĐIỂM

Tính năng mới lớn nhất phải được đề cập đến đầu tiên là giao diện của CM4. Nếu như vấn đề giao diện luôn là hạn chế muôn thuở của loạt game CM thì ở CM4, giao diện lại được xem là một trong những thế mạnh. Giao diện có tính năng "skinnable" cho phép người chơi tùy biến giao diện theo từng skin khác nhau (tương tự như Winamp). Nếu thích, bạn có thể tạo ra skin riêng cho mình và chia sẻ với người khác; còn không, bạn có thể tải từ trên Internet. Đây là một hướng mở đang rất được hoan nghênh hiện nay.

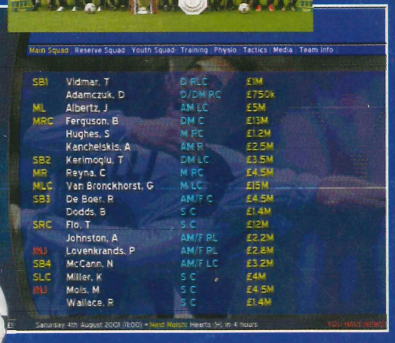
LẦN ĐẦU ĐƯA VÀO MÔ PHỎNG TRẬN ĐẤU

Thể theo yêu cầu của đông đảo người dùng, bắt đầu từ CM4, EIDOS đưa vào tính năng mô phỏng trận đấu thời gian thực. Dù giao diện mới chỉ là 2D nhưng tính năng này đã đặt các đối thủ của CM vào một tình thế khó khăn. Nó mang lại cho người chơi cảm giác hòa mình vào trận đấu: có những lúc tiếc hùi hụi vì bàn thắng không được ghi, có những lúc đau tim vì bóng dội xà khung thành đội nhà. Trong trận đấu còn có cả trọng tài chính, trọng tài biên, các pha ăn mừng ghi bàn của cầu thủ.

Tuy chỉ dừng lại ở mức độ



Giao diện không còn đơn điệu, nhàm chán



Bạn sẽ là một huấn luyện viên thật sự trong trận đấu.

đơn giản, nhưng tính năng này hứa hẹn nhiều cải tiến trong tương lai. Bạn có thể hy vọng được xem trận đấu theo phong cách FIFA trong CM kế tiếp. Ngoài ra, sau mỗi 90 phút thi đấu, bạn còn có thể xem lại những pha bóng hay trong trận, hoặc lưu lại những trận đấu hay.

CHẾ ĐỘ TẬP LUYỆN MỚI CHI TIẾT HƠN

CM4 phân chia thời gian trong ngày chi tiết và cụ thể hơn so với những phiên bản trước. Trong tập luyện, bạn cũng phải can thiệp sâu hơn vào chế độ tập luyện của từng cầu thủ, hay từng nhóm cầu thủ. Một ngày tập luyện được chia thành 3 buổi sáng sớm, trưa, và chiều. Mỗi buổi bạn có thể bố trí bài tập khác nhau cho từng cầu thủ, hay áp dụng chung cho cả đội. Đối với cầu thủ, có rất nhiều bài tập không bóng, có bóng như tập tạt bóng, tập phòng thủ khu vực, tập đội hình, tập chống bóng bổng, tập chống tấn công từ hai cánh, tập đá phạt đền, tập kỹ thuật, tập đá phạt, hay tập thể lực để giảm cân... Đặc biệt trong bài tập đá phạt, CM4 cho phép bạn định ra sẵn những bài đá phạt (set piece design) để áp dụng trong trận đấu. Đối với thủ môn, bạn sẽ có những bài tập chụp bóng, tập cản các cú sút, tập ra vào hợp lý... Dĩ nhiên các bài tập căn bản như chuyền bóng, sút bóng, đánh đầu... từ CM3 vẫn được giữ lại. Như vậy CM4 đòi hỏi người chơi phải có sự hiểu biết bóng đá cao hơn, chi tiết hơn, trong khi ở các phiên bản trước, người chơi chỉ việc đặt các chế độ một cách chung chung (light, medium, heavy) là đội bóng có thể hoạt động tốt.

MỘT SỐ TÍNH NĂNG MỚI KHÁC

CM4 không còn giới hạn 50 cầu thủ trong một đội. Trong CM3, ắt hẳn bạn rất bực mình với tính năng giới hạn quân số đội bóng; đặc biệt là khi đội B của bạn được lên thi đấu ở một giải chuyên nghiệp khác. Trong CM4, bạn muốn có bao nhiêu cầu thủ cũng được, miễn bạn đủ tiền trả lương.

Cũng trong CM4, bạn có thể trực tiếp điều khiển đội hình B hay giao hoàn toàn cho HLV phó hoặc chỉ định đội B phải chơi theo một đội hình nào đó (giúp phát triển các cầu thủ trẻ theo một đội hình mẫu để họ nhanh chóng hòa nhập với đồng đội khi được chuyển lên đội hình chính).

Đối với cầu thủ, ngoài các chỉ số cũ của CM3, mỗi cầu thủ còn có thêm 2 thuộc tính mới là chiều cao và cân nặng, trực tiếp ảnh hưởng đến phong độ và lối chơi. Khi một cầu thủ vượt quá giới hạn cân nặng cho phép, bạn phải cho anh ta tập luyện các bài tập giảm cân cần thiết. Mỗi cầu thủ cũng có một bản ghi chú (note) chi tiết về tâm tư, nguyện vọng và phong độ. Ngoài ra, khi cần thiết bạn có thể gặp riêng cầu thủ để bàn bạc, nghe giải thích về phong độ tồi tệ hay nói rõ lý do không đưa cầu thủ vào đội hình chính...Thậm chí cầu thủ cũng có thể phản ứng lại HLV, dọa sẽ rời khỏi đội nếu không được trọng dụng.

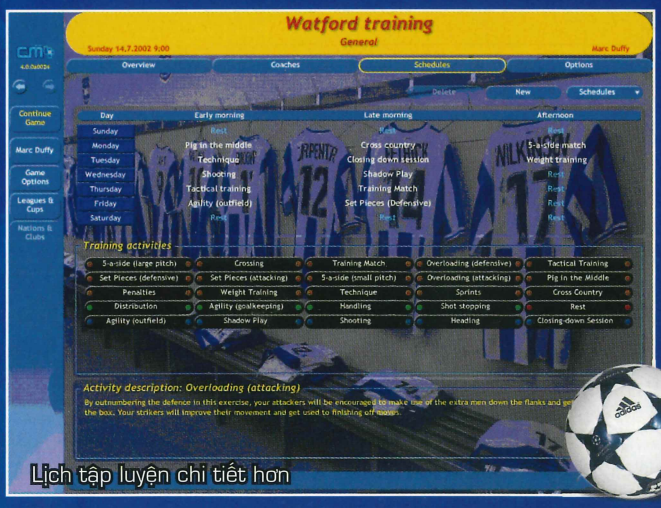
Bạn sẽ phải gặp gỡ giới truyền thông khá thường xuyên để trả lời phỏng vấn, than phiền về trọng tài, họp báo và có cả phỏng vấn giữa 2 hiệp đấu.

Trong mua bán cầu thủ, bạn sẽ có nhiều cơ hội để thương thuyết hơn và có tính năng cho phép bạn transfer list một cầu thủ trong cả mùa bóng. Ngoài ra, bạn còn có thể mua một lúc nhiều cầu thủ trong cùng một offer. Tính năng tìm kiếm mở rộng điều kiện tìm kiếm cầu thủ. Ví dụ, bạn có thể tìm cầu thủ chỉ thuận chân phải, cầu thủ đúng 20 tuổi. CM3 trước đây chỉ cho phép tìm kiếm theo khoảng tuổi.

KẾT LUẬN

Với hàng loạt tính năng mới, CM4 trở thành game quản lý đội bóng sát với thực tế nhất. Trong giới hạn, bài này chỉ trình bày một số tính năng mới của CM4 so với các phiên bản trước. Vẫn còn nhiều tính năng khác (như hotkey) đang chờ các CM fan khám phá. Với một cấu hình tối thiểu Pentium 600MHz, RAM 64MB (dĩ nhiên khi bạn chơi càng nhiều league thì cấu hình đòi hỏi phải càng cao), CM4 thật sự không phải là một trò chơi vượt quá tầm tay của các gamer.

NGUYỄN HOÀNG THANH DUY
S3033007@RMIT.EDU.VN



Lịch tập luyện chi tiết hơn

GAME BOY ADVANCE SP Máy chơi game bỏ túi được ưa chuộng nhất thế giới
- Kiểu dáng nhỏ gọn chắc chắn
- Pin sạc Li-ion thời gian sử dụng từ 10-18h
- Bộ vi xử lý RISC 32 bit mạnh mẽ
- Đèn chiếu sáng thiết kế sẵn
- Các vỏ mầu thời trang ấn tượng
- Tương thích với tất cả các game GBC, GBA, NES..
- Rất nhiều phụ kiện với tính năng độc đáo..

XgFlash - Play GBA your way!
- Ghi file game để chạy trên GBA
- Lưu trực tiếp các save game
- Chơi mp3, movie, xem ảnh, e-book..
- Chạy phần mềm với HĐH Pogo System
- Tương thích với GBA và GBA Sp

Movie Player | AV Adapter | Game Hunter | Hand Grip | 4-Player Link | Memory Card | GBA Light | TV Tuner for GBA Sp | Solar Charger for GBA Sp | Digital Camera for GBA Sp | Winding Charger for GBA Sp

VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com
Chi nhánh: Xsoft Group
Địa chỉ: 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184
UnlimitedEntertainment

Tay vợt hạt giống số 1

Phải nói rằng sự xuất hiện của Top Spin đã thực sự gây chấn động trong dòng game quần vợt (tennis) từ trước đến nay. Chẳng những xuất sắc về mặt đồ họa, cách chơi (gameplay) của nó cũng rất tuyệt.

Điểm lại một số game tennis từng xuất hiện trước đây, ta thấy có Virtua Tennis trên PC và Sega Sport Tennis trên Play Station 2 là thuộc vào hàng "sừng sỏ". Những kỹ thuật đồ họa mới làm cho hình ảnh của game ngày càng đẹp hơn, cách chơi cũng có nhiều đổi mới rất thú vị: chẳng hạn như cách tạo cặp đấu thủ và phát triển "sự nghiệp" của họ ở Sega Sport Tennis hay những bài huấn luyện (Training) khá thú vị trong Virtua Tennis. Tuy nhiên đó chỉ là phần chơi đơn, còn phần chơi Multi thì quả thật chưa game nào tạo được bước đột phá cho đến khi Top Spin ra mắt những tay chơi game hâm mộ môn quần vợt.

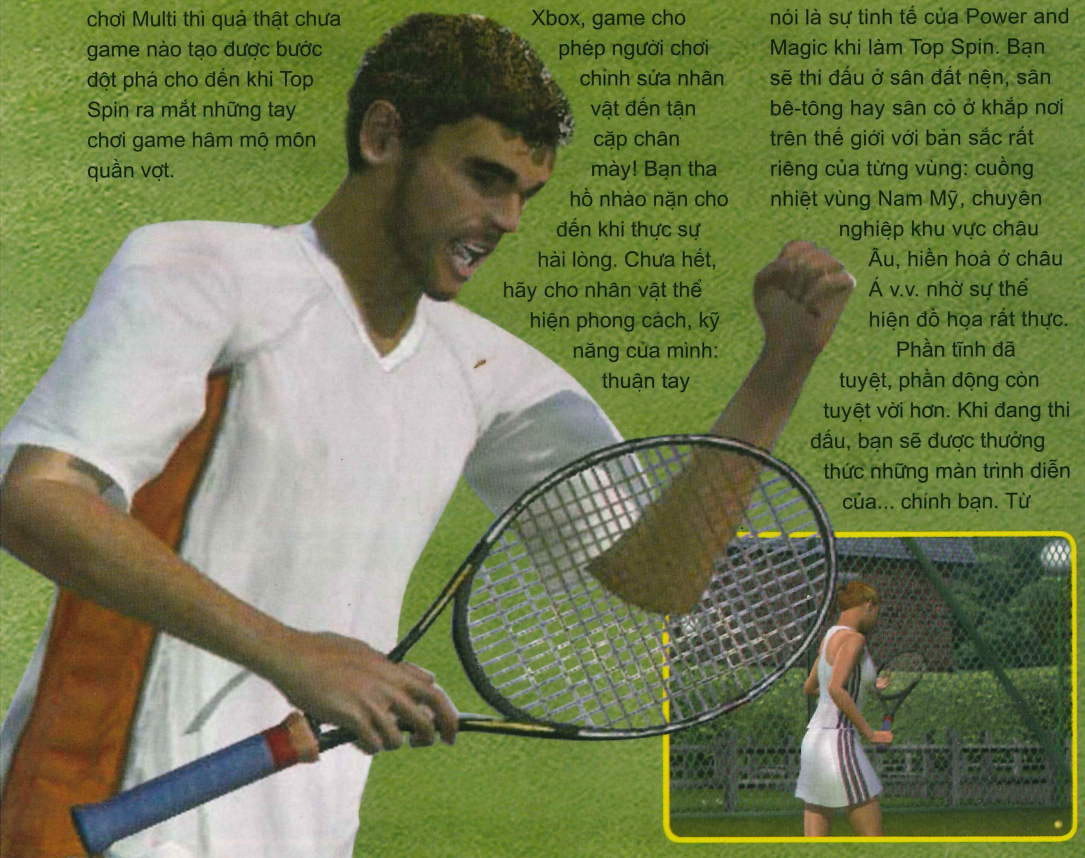
Top Spin là game "only Xbox" và dĩ nhiên sự xuất hiện của nó góp phần đánh bóng hệ máy console còn khá mới mẻ này. Trong suốt quá trình chơi, ta sẽ thấy được sự chăm chút kỹ lưỡng của Power and Magic (một cái tên khá mới mẻ) đến từng chi tiết khi thực hiện Top Spin.

ĐỒ HỌA

Với 20.000 đa giác dùng để thể hiện nhân vật "từ đầu đến chân", bạn hoàn toàn có thể tạo cho mình một đấu thủ với cá tính rất riêng. Tận dụng sức mạnh phần cứng của máy Xbox, game cho phép người chơi chỉnh sửa nhân vật đến tận cặp chân mày! Bạn tha hồ nhào nặn cho đến khi thực sự hài lòng. Chưa hết, hãy cho nhân vật thể hiện phong cách, kỹ năng của mình: thuận tay phải hay tay trái, chơi kỹ thuật hay thiên về sức mạnh...

Phông nền (background) của game tuyệt đẹp và cực kỳ bắt mắt. Bạn thử tưởng tượng mình có thể thi đấu ở những sân chính trong giải Grand Slam với hàng ngàn khán giả đang hồi hộp theo dõi và nhiệt tình cổ động cho trận đấu, hoặc là bạn sẽ chơi trong một không gian rất riêng tư dưới bóng mát những hàng dừa hay trong sân chùa trang nghiêm cổ kính... Sự thay đổi đa dạng về cảnh trí, tông màu của cảnh nền làm cho người chơi không cảm thấy nhàm chán, đây có thể nói là sự tinh tế của Power and Magic khi làm Top Spin. Bạn sẽ thi đấu ở sân đất nện, sân bê-tông hay sân cỏ ở khắp nơi trên thế giới với bản sắc rất riêng của từng vùng: cuồng nhiệt vùng Nam Mỹ, chuyên nghiệp khu vực châu Âu, hiền hoà ở châu Á v.v. nhờ sự thể hiện đồ họa rất thực.

Phần tĩnh đã tuyệt, phần động còn tuyệt vời hơn. Khi đang thi đấu, bạn sẽ được thưởng thức những màn trình diễn của... chính bạn. Từ cú giao banh đến những bước chạy, hay xoay mình tạt bóng đều được thể hiện cực kỳ uyển chuyển và liền lạc. Rồi những cú risk shot (đánh cực mạnh), lốp bóng hay bỏ nhỏ được dựng theo phong cách dí dỏm, chắn chắn sẽ mang lại cho bạn nhiều thú vị hơn nữa.



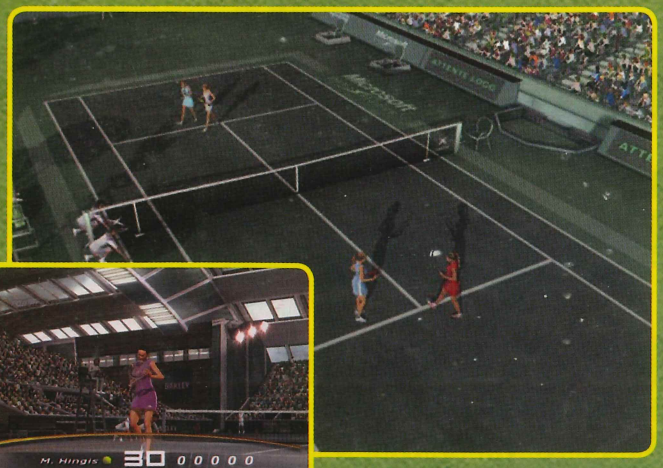
xbox Top Spin	
PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN	PAM
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	10/2003
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD

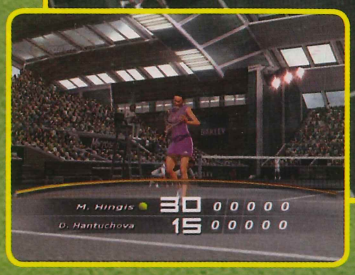
GAMEPLAY

Theo lẽ thường của một game hay, nếu như đồ họa là phần "xác" thì gameplay chính là "hồn" của game. Mục chơi đơn của game chính là phần Career, con đường phát triển sự nghiệp quần vợt nhà nghề của bạn đó!

Sau khi tạo cho mình một nhân vật thật "cool", điều quan trọng kế tiếp là bạn phải chọn những kỹ năng, sở trường, và lối đánh cho nhân vật. Đấu thủ của bạn có thể chơi theo 2 trường phái là kỹ thuật hoặc sức mạnh. Điều khác biệt cơ bản giữa 2 lối chơi này là với cách chơi kỹ thuật, đường banh của bạn sẽ lắt léo hơn, cú đánh có góc mở rộng hơn nhưng tốc độ chậm và đương nhiên lực đi cũng yếu; trong khi đó, lối chơi sức mạnh thì ngược lại, đường banh đi rất nhanh và dĩ nhiên không "hiểm" bằng. Bạn phải

suy nghĩ thật kỹ trước khi quyết định chọn lối chơi cho mình, để sau này tập luyện kỹ thuật phù hợp nhằm đạt hiệu quả cao nhất cho những cú đánh "thần sầu" của bạn. Ngoài ra có những lựa chọn nhỏ để nhân vật của bạn thể hiện chính mình khi thi đấu như thuận tay phải hay trái, đánh ngược tay bằng 1 tay hay bắt 2 tay, di chuyển nhanh hay đánh bóng chính xác... và một lần nữa hãy suy nghĩ thật kỹ vì bạn không thể thay đổi những chỉ số này trong suốt quá trình chơi, trừ khi bạn tạo một nhân vật khác hoàn toàn mới. Ví dụ như bạn muốn nhân vật mình phải giao bóng tốt, chơi sở trường ở những cú trái tay (backhand) thì nên chọn lối chơi sức mạnh, cuối sân, và đánh chính xác.





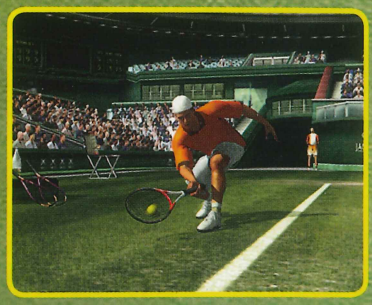
Bạn bắt đầu sự nghiệp chuyên nghiệp với thứ hạng 100; hoàn toàn là một tay "mơ" chẳng có kỹ thuật gì vượt trội. Muốn thăng tiến trong sự nghiệp, bạn phải luyện tập thật tốt. Có một điều rất thực tế trong game là bạn phải có huấn luyện viên riêng và họ không đời nào chịu làm không công. Bạn phải có tiền để trả lương, mà muốn kiếm tiền thì phải thi đấu. Hãy chọn cho mình những giải đấu nho nhỏ lúc bắt đầu sự nghiệp (ví dụ giải Heineken Challenger ở sân Lan Anh) và đừng vội mơ là bạn nhảo ngay vào được những giải đấu lớn như Grand Slam. Ngoài ra, bạn cũng có một cách khác để kiếm tiền, đó là tìm một... nhà tài trợ. Dĩ nhiên, để được tài trợ thì bạn phải chứng tỏ khả năng qua những bài tập do nhà tài trợ đưa ra để quay hình ảnh quảng cáo trên TV Show. Sau khi có tiền từ những giải đấu nhỏ, bạn hãy bắt đầu thuê huấn luyện viên để luyện tập kỹ năng cho mình.

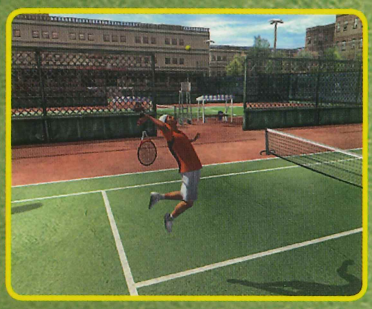
Mỗi nhân vật sẽ có 4 sở trường, 4 kỹ năng với 5 cấp bậc. Bạn có thể chọn 4 sở trường riêng cho mình (4 thôi nhé): đỡ giao bóng, đánh xoáy (tạt hoặc líp), đánh chính xác, đánh mạnh (risk shot)... tương tự, 4 kỹ năng sẽ là: Chơi thuận tay, chơi trái tay, giao bóng, chơi bóng trực tiếp (Volley).

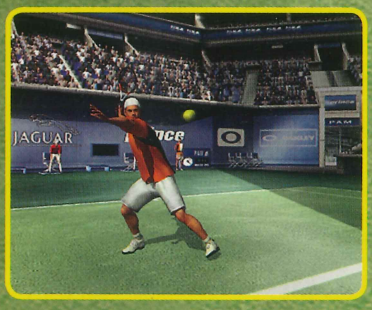
Mỗi kỹ năng cho phép bạn luyện đến 5 cấp với huấn luyện viên chuyên về kỹ năng đó. Ví dụ như muốn luyện về giao bóng (serve) thì bạn phải tìm huấn luyện viên về giao bóng... và càng về sau thì bài tập càng khó hơn, cũng như học phí cũng cao hơn nhiều. Như người ta thường nói "học phải đi đôi với hành", vì thế bạn không thể nào luyện cho thành siêu sao rồi thi đấu hoặc thi đấu cho thành "triệu phú" rồi mới đi học. Vậy thì, sau khi luyện được vài kỹ năng nào đó với số tiền ít ỏi kiếm được, bạn hãy tham gia vào những giải đấu lớn hơn để kiếm những món tiền khá hơn, rồi lại đi học tiếp. Đừng bao giờ đốt cháy giai đoạn, nếu không đảm bảo bạn sẽ gặp rất nhiều rắc rối đấy.

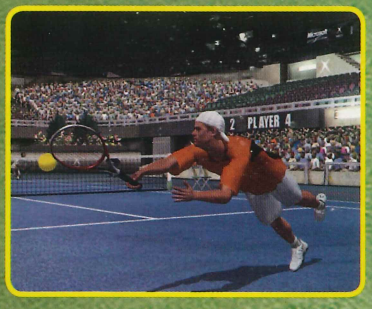
Một điều rất quan trọng bạn cần lưu ý là chỉ có tổng cộng 14 cấp bậc (thể hiện bằng những ngôi sao) để bạn phân phối cho 4 kỹ năng của mình. Chính sự phân phối khéo hay không của bạn sẽ khiến cho đấu thủ của bạn trở nên mạnh hoặc yếu. Điều này đặc biệt quan trọng khi bạn thi đấu Multi, theo kinh nghiệm của tôi bạn có thể luyện một kỹ năng nào đó cực mạnh với 5 sao, nhưng đừng để kỹ năng nào quá yếu - 1 sao hoặc không có sao.

Mục tiêu chính là bạn phải trở thành ngôi sao số 1 trong









HƯỚNG DẪN CƠ BẢN

Nút A: đánh tạt, banh sẽ đi nhanh với độ chính xác cao nhưng không hiểm

Nút B: đánh xoáy (líp), banh đi có độ xoáy và cong, có thể sử dụng để tạo những góc đánh lớn nhưng hãy cẩn thận vì đường banh này không chính xác như đánh tạt

Nút Y: đánh lốp, banh đi cao, rơi cuối sân, dùng để đối phó với trường hợp đối thủ của bạn đang lên lưới

Nút X: đánh chặt (chém), đường banh sẽ đi chậm với điểm rơi ở cuối sân, dùng trong trường hợp đối phương đánh mạnh hoặc đang ép bạn cuối sân. (Theo kinh nghiệm thì sử dụng cú slide này để đỡ những cú giao banh mạnh rất hiệu quả)

Cò trái (left trigger): bỏ nhỏ

Cò phải (right trigger): đánh cực mạnh

Lưu ý: khi sử dụng cò trái và cò phải, trên màn hình sẽ xuất hiện thêm một thanh trạng trái với một con trỏ chạy lên chạy xuống rất nhanh, bạn phải canh làm sao cho con trỏ nằm ở giữa thanh trạng thái này thì cú đánh mới chính xác, nếu không sẽ bị lỗi (banh vào lưới hoặc đi ra ngoài sân)

Ngoài ra ở góc trên của màn hình cũng có một thanh trạng thái ITZ thể hiện cho chỉ số sung mãn của nhân vật. Nếu bạn liên tục ghi điểm thì thanh này sẽ càng đầy lên và ngược lại. Khi ITZ của bạn đầy lên thì những cú đánh của bạn sẽ có uy lực hơn và bạn có thể sử dụng chiêu bỏ nhỏ hay đánh cực mạnh dễ dàng hơn rất nhiều.

Một kinh nghiệm nhỏ: để có được những cú đánh tốt, bạn phải chọn cho mình vị trí đón banh hợp lý và bấm nút đúng thời điểm. Chẳng hạn như khi đối phương lốp bóng, nếu như bạn muốn smash mà lại đứng quá xa, hoặc bấm nút quá sớm thì đó chỉ là một cú vớt banh đơn giản tạo điều kiện cho đối phương dứt điểm.

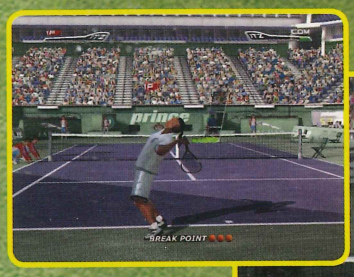
làng quần vợt thế giới, đồng thời kiếm được thật nhiều tiền để "trang điểm" cho nhân vật của mình. Cái hay là nhân vật mà bạn tạo ra trong mục chơi Career cũng có thể được sử dụng để thi đấu Multi với bạn bè.

Phần chơi Multi chính là điểm nổi bật làm cho Top Spin vượt trội các game cùng thể loại. Vô số tùy chọn cùng với khả năng điều khiển nhân vật sẽ làm cho những trận đấu tay đôi trở nên sôi động và hấp dẫn hơn. Có thể hôm nay bạn chiến thắng giòn giã đối thủ của mình nhưng ngay ngày hôm sau lại thua "thê thảm" vì sự sa sút phong độ.

Trong phần chơi Career hoặc chơi Multi, bạn hoàn toàn có thể chọn hoặc thi đấu với những ngôi sao hàng đầu thế giới (xin lưu ý những ngôi sao này tỏa sáng vào thời điểm game phát hành, chứ không phải thời điểm hiện nay). Và đây rõ ràng là một sự hấp dẫn dành cho các fan hâm mộ.

"Tôi thật vinh dự được Microsoft Game Studios chọn để đưa lên hình bìa của game" – Lleyton Hewitt, tay vợt từng giữ hạng 1 trong bảng xếp hạng của WTA, nói – "Một game tennis hay phải là một game làm cho người chơi cảm thấy mình đang thực sự thi đấu với những tay vợt hàng đầu thế giới. Microsoft đã làm được điều này với Top Spin".

Nếu quan sát thật kỹ bạn sẽ thấy Top Spin thể hiện những ngôi sao rất tinh tế: nếu bạn là một người quan tâm đến môn quần vợt chắc hẳn bạn sẽ thấy cú bạt trái tay trên không của Hewitt hay cú nhảy Smash của Peter Sampras mang đậm dấu ấn của họ được "copy" nguyên xi vào game, và chỉ có những nhân vật này mới thể hiện được những cú đánh như vậy. Ngoài ra trong game còn có sự xuất hiện của những nhân vật rất nổi trong làng quần vợt như: tay vợt trẻ đang lên James Blake, nữ hoàng sắc đẹp Anna Kournikova... (một lần nữa xin nhắc lại Top Spin phát hành đã khá lâu nên có thể những ngôi sao này không còn giữ được phong độ cũng như thứ hạng).



Điểm Game

RED DEAD REVOLVER

Tay súng cự phách

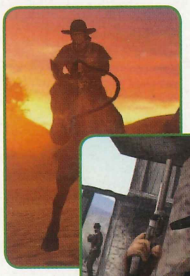
xbox

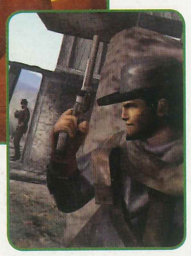
Red Dead Revolver

PHÁT HÀNH	Rockstar Games
PHÁT TRIỂN	Rockstar San Diego
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	05/2004
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 CD

Rockstar (RS) đã hâm nóng fan hâm mộ bằng một trò chơi không kém phần hấp dẫn: Red Dead Revolver (RDS).

Nếu là fan đam mê hành động của RS chắc hẳn bạn sẽ rất ngạc nhiên khi thấy RDR lấy bối cảnh là miền Tây hoang dã của nước Mỹ, nơi chỉ có những bãi sa mạc khô cằn, những thị trấn tiêu điều... thời của những chàng cao bồi làm mưa làm gió; chỉ có một thứ cuốn hút con người đến đây là những mỏ vàng đã và đang chờ được khai phá. Khác với mọi người dân ở đây, bạn nhập vai Red một tay súng cự phách (tất nhiên là tùy vào việc bạn điều khiển Red như thế nào), muốn cống hiến tài năng của mình để bảo vệ thị trấn khỏi bàn tay của bọn thổ phỉ, đồng thời tìm ra chân tướng của kẻ thù đã ám hại mình.





Với Red Dead Revolver, bạn sẽ có dịp phiêu lưu qua hơn 25 nhiệm vụ khác nhau với phong cách hành động nóng bỏng của Rockstar. Bạn sẽ có dịp điều khiển qua nhiều nhân vật khác nhau, từ Annie Stoakes, một cô gái dịu dàng nhưng can đảm, sẵn sàng ra tay trấn áp những kẻ xấu có ý định đốt phá trang trại của mình; Jack Swif, một cảnh sát viên với chiêu bắn liên hoàn luôn sát cánh bên Red trong nhiều nhiệm vụ để hốt ổ bọn thổ phỉ; anh lính da đen Buffalo cương trực với khả năng bắn nhanh như chớp v.v... và tất nhiên là Red, nhân vật trung tâm của trò chơi với tuyệt chiêu bullet-time (bạn nào từng thử quả Max Payne hay Enter the Matrix chắc hẳn đều biết khả năng làm thời gian chậm lại được ứng dụng trong loạt phim Ma Trận) để vô hiệu hóa kẻ thù. Bạn sẽ có dịp cùng Red phi ngựa ngăn chặn chiếc xe lửa chở viên đại tá tham lam và vô hiệu hóa hết đám tùy tùng của hắn, hay giải quyết vụ lộn xộn ở quán rượu của thị trấn... Tất nhiên game cao bồi Red Dead Revolver sẽ không thể thiếu các pha đấu súng như ta vẫn thấy trên các phim cao bồi Viễn Tây. Bạn sẽ phải quan sát kẻ thù và rút súng thật nhanh bằng... hai cần analog, nếu không... "game over" và bạn sẽ phải xuýt xoa vì "hối hận".

Sau mỗi nhiệm vụ, với số tiền kiếm được bạn có thể giúp Red nâng cấp vũ khí, điều này rất quan trọng vì ở những màn sau kẻ thù rất đông và nguy hiểm. Cũng như các trò chơi đang ăn khách khác trên thị trường, trong Red Dead Revolver sau mỗi lần hoàn thành nhiệm vụ ở mức xuất sắc bạn có thể "giải phóng" (unlock) được các nhân vật ẩn trong phần Multiplayer.

Red Dead Revoler có phần đồ họa và gameplay chỉ ở mức trung bình khá nếu so với các sản phẩm trước đó của Rockstar. Tuy nhiên, RDR được bù lại ở phần âm thanh, và hơn nữa đây là một trong số ít những trò chơi mô phỏng cao bồi một cách chân thực và khá nhất.

ÂM THANH

Đây là yếu tố cuối cùng làm Top Spin trở nên trọn vẹn hơn bao giờ hết. Do đặc thù của bộ môn Tennis nên trong suốt quá trình chơi bạn sẽ không có nhạc nền mà bên tai bạn chỉ nghe được những tiếng lướt trong không khí, tiếng va chạm của banh vào mặt vợt, tiếng hô dõng dạc của tổ trọng tài và hơn hết là tiếng cổ vũ nồng nhiệt của khán giả (hoặc tiếng huýt sáo chê bai). Hiệu ứng âm thanh tuy đơn giản nhưng được làm rất kỹ với âm thanh 5.1 rất tuyệt (khi chơi Xbox với dàn âm thanh Yamaha TSS10, quả thật tôi có cảm giác như mình đang ở trên sân vận động thật).

Dù sao thì phần Menu chính trước khi bắt đầu game cũng có bản Rock làm nhạc nền rất sôi động, sẽ làm cho bạn rất phấn khích.

Có thể bạn không yêu thích môn quần vợt, nhưng bạn sẽ thích Top Spin nếu như bạn thử qua một lần. Không tin ư?

MINH CHÂU P.T.
www.hiepluc.com

Hãy click vào các bóng đèn...

Tiền đang chảy vào túi bạn đấy!

Máy khai thác Titanium

An toàn là trên hết

Môn thể thao quý tộc

Thuộc địa K

Sự gia tăng chóng mặt của dân số thế giới làm cho Trái Đất ngày càng trở nên chật chội và trong một tương lai không xa, khi điều kiện công nghệ hiện đại cho phép, con người sẽ tìm đến hành tinh khác để sinh sống và làm việc. Xuất phát từ ý tưởng đó, sau bao tháng ngày ấp ủ, nhà sản xuất Firefly Studios cho ra mắt game Space Colony giả tưởng thuộc thể loại xây dựng và giao cho Gathering phát hành.

NỘI DUNG

Mở ra trước mắt bạn là thế giới tương lai năm 2153 với mọi thứ hoàn toàn thay đổi. Trái Đất không còn là vùng đất hứa cho sự phát triển kinh tế nên loài người phải di cư đến những hành tinh khác trong vũ trụ rộng lớn.

Game được xây dựng như một tự truyện của Venus , một cô gái còn rất trẻ với mái tóc hung đỏ. Bạn sẽ theo chân Venus du hành qua 6 hành tinh trong thiên hà với vô số những nhiệm vụ khác nhau. Mức độ khó dễ hoàn toàn phụ thuộc vào tài quản lý và sự nhạy bén của bạn.

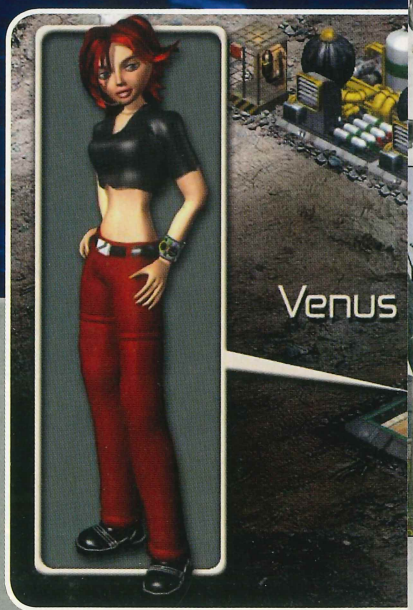
QUẢN LÝ NHÂN SỰ

Bạn có tất cả 20 nhân viên mang diện mạo ấn tượng, có sở trường và sở thích khác nhau. Họ sẽ là những trợ thủ dắc lực giúp bạn hoàn thành nhiệm vụ được giao; nhưng đôi khi họ cũng tạo nên gánh nặng! Tùy theo từng màn, từng nhiệm vụ mà game cung cấp cho bạn những nhân viên phù hợp. Khi nhấn chuột vào người nhân viên bất kỳ, bạn sẽ thấy hiện ra chân dung xinh đẹp của họ cùng với 7 đòi hỏi mà ta phải đáp ứng: tiền lương, giải trí, giao tiếp, ăn uống, nghỉ ngơi, vệ sinh và sức khỏe. Khi cột báo nhu cầu đòi hỏi chuyển dần từ đỏ sang vàng rồi xanh, nụ cười rạng rỡ liền xuất hiện trên gương mặt nhân viên báo hiệu nhu cầu đã được thỏa mãn và sẵn sàng hoàn thành mọi nhiệm vụ bạn giao. Nhân viên có thể từ chối làm việc nếu một trong các đòi hỏi ở mức báo động đỏ. Vì vậy bạn hãy luôn quan tâm đến nhân viên!

Cũng trong bảng này, bạn thấy hai vòng tròn biểu hiện công việc mà người đó được giao. Bạn có thể xóa bỏ hay thêm nhiệm vụ mới bằng cách nhấn hình thùng rác phía dưới, sau đó nhấn vào công việc muốn bỏ và chọn cho họ công việc mới. Mỗi nhân viên có một sở trường riêng vì vậy hãy giao việc sao cho phù hợp để đạt hiệu quả cao nhất. Bạn hãy nhấn vào biểu tượng bộ não kế bên hình nhân viên để tìm hiểu khả năng của họ. Trong số các nhân viên, Venus là người đa năng nhất nên bạn hãy dành cho cô ấy những việc tối quan trọng. Mỗi nhân viên có những khả năng khác nhau: có người biết rất nhiều, nhưng có người chỉ biết làm một việc duy nhất. Bạn có thể cho nhân viên đi học thêm những kỹ năng như sửa chữa, quét dọn, điều khiển máy năng lượng và oxy tại thư viện (library) hay training pod (lựa chọn trong danh mục biểu tượng hình chữ thập đỏ phía bên trái màn hình). Theo tôi, bạn nên chọn xây dựng training pod vì thời gian đào tạo ngắn hơn học tại thư viện. Ngoài ra, để hoàn thành nhiệm vụ được giao một cách nhanh chóng, bạn hãy tăng cường công tác đào tạo.

Trong phần quản lý nhân sự, bạn cần quan tâm đến các mối quan hệ của nhân viên và nhớ tạo mối quan hệ tốt giữa các nhân viên để công việc tiến triển thuận lợi.Chắc chắn bạn không có đủ thời gian giải quyết hết mọi hiềm khích nhưng cần đảm bảo mỗi nhân viên có tối thiểu 2 người bạn. Để cải thiện mối quan hệ giữa hai người ghét nhau, bạn nên lắp đặt một bộ ghế salon cho họ ngồi trò chuyện. Trong quá trình chơi, bạn còn nhận được nhiệm vụ làm mai mối cho nhân viên.

Bạn có thể quan sát tổng thể nhân viên khi nhấn vào nút màu xanh ở hình tròn góc trái bên dưới màn hình, giúp đáp ứng kịp thời, đúng và đủ đòi hỏi của nhân viên. Xem ra việc

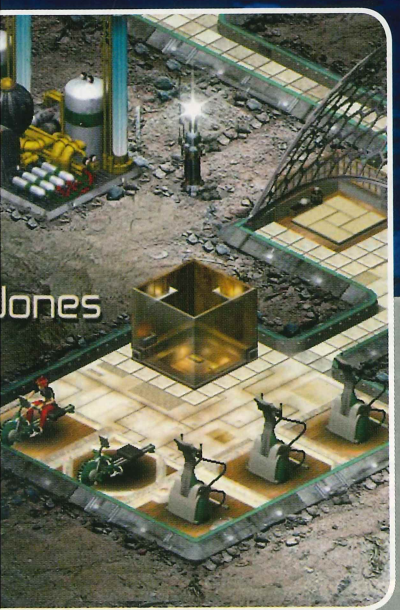


ACE ONY GIAN THỐNG

quản lý nhân sự chẳng dễ dàng chút nào!

CHỖ Ở NGĂN NẮP

Bắt đầu mỗi màn, game cung cấp một trạm điều khiển với một số khu sinh hoạt cần thiết. Trạm điều khiển bao gồm máy điều khiển năng lượng, máy cung cấp oxy và máy phục hồi sức khỏe. Đi cùng với mỗi loại máy là những thiết bị như đèn hấp thu năng lượng mặt trời, trạm bơm oxy và trạm y tế. Đèn hấp thu năng lượng mặt trời và trạm bơm oxy được cung cấp sẵn nhưng bạn nên xây thêm đèn hấp thu năng lượng mặt trời. Bạn sẽ thấy phía trên máy điều khiển cột báo tình trạng vơi đầy của năng lượng và oxy. Năng lượng rất cần để vận hành máy móc vì thế bạn nên bố trí tối thiểu 2 nhân viên trực máy. Bạn còn có thể quan sát mức năng lượng và oxy khi nhấn vào nút màu xanh bên dưới góc trái màn hình. Máy phục hồi sức khỏe và trạm y tế thông thường chỉ cần một là đủ nhưng trong một số màn, nhân viên có thể mắc phải những căn bệnh kỳ lạ nên bạn cần xây thêm trạm y tế.



Để đáp ứng cho những đòi hỏi của nhân viên, bạn hãy sử dụng các biểu tượng phía trái màn hình. Tối thiểu, bạn phải trang bị cho nhân viên một giường ngủ, nhà ăn, nhà tắm và sàn nhảy. Tuy nhiên, bạn phải lắp đặt thêm vô số thứ phát sinh theo đòi hỏi của nhân viên khi thực thi nhiệm vụ. Trong trường hợp khu sinh hoạt cho sẵn không đủ cho bạn xây dựng một chỗ ở đầy đủ tiện nghi, bạn có thể cơi nới thêm diện tích nền nhà. Bạn phải đặc biệt quan tâm đến tình trạng vệ sinh của khu sinh hoạt và nhớ lắp đặt một hoặc hai thiết bị dọn vệ sinh, phân công nhân viên trực vệ sinh. Ngoài ra, thiết bị sửa chữa cũng cần có sẵn trong khu sinh hoạt để chủ động xử lý mọi hư hỏng xảy ra tại nhà ăn, sàn nhảy,... Cũng như phần quản lý nhân sự, khi nhấn vào nút xanh ở góc trái màn hình, bạn được báo cáo đầy đủ về tình trạng vệ sinh và máy móc. Hãy nhớ rằng mỗi thứ mà bạn chọn trong dãy biểu tượng này đều được tính bằng tiền vì vậy hãy đầu tư một cách thông minh! Đợi đến khi tài chính dư dả, bạn hãy bắt tay xây dựng những khu sinh hoạt tiện nghi. Bạn có thể kiếm tiền bằng cách xuất khẩu khoáng sản. Mỗi khi máy rút tiền ở trạm điều khiển đếm ngược đến số 0, bạn còn được lãnh một khoản tiền thưởng nho nhỏ .

Nếu thấy nhân viên đi lại một cách rất thong thả đến phát cáu, bạn hãy nhấn vào biểu tượng đầu tiên trong dãy biểu tượng bên trái màn hình và tìm kiếm mục sàn đấu ảo, máy thể dục đa năng, bồn thủy lực, nhà xông hơi,... Tình hình sẽ được cải thiện đáng kể!

CÔNG NGHIỆP, DU LỊCH VÀ AN TOÀN

Phần lớn các nhiệm vụ mà game giao cho bạn là khai thác khoáng sản, tạo ra những thứ thiết yếu như gas, năng lượng... Một số nhiệm vụ có qui định thời hạn tối đa nên bạn cần tận dụng khôn ngoan, hiệu quả nguồn thiết bị và nhân lực đang có. Danh mục biểu tượng hình cây búa chứa toàn bộ máy móc cần thiết như máy chế biến thức ăn, máy tạo gas, máy khai thác titanium, iradium... Các loại máy này đều cần được xây gần nguồn nguyên liệu vì nếu để máy quá xa, việc khai thác hay chế tạo mất rất nhiều thời gian. Khi qua màn mới, bạn nên đi vòng quanh khắp nơi để xác định tất cả nguồn tài nguyên và xác định số lượng máy khai thác tối ưu nhất.

Đôi khi việc khai thác khoáng sản không nằm trong nhiệm vụ được giao nhưng bạn vẫn cần đến nó để phát triển kinh tế. Kho chứa hàng hóa không chỉ là nơi cất giữ khoáng sản mà còn cho phép bạn thực hiện mọi giao dịch mua bán. Bạn hãy cẩn thận để không bán lầm thứ khoáng sản thiết yếu cần dùng cho nhiệm vụ.

SPACE COLONY	
PHÁT HÀNH	Gathering
PHÁT TRIỂN	Firely Studios
THỂ LOẠI	Mô phỏng xây dựng
NGÀY PHÁT HÀNH	14/10/2003
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	PIII 800Mhz+, 128MB RAM+, VGA 16MB+, HDD 850 MB, Windows 98/2000/ME/XP

Phát triển du lịch có lẽ là một trong những nhiệm vụ rất lý thú. Bạn học được cách tạo vẻ hấp dẫn cho địa điểm du lịch. Nếu hiện tại, chúng ta dùng chuẩn 5 sao để phân cấp khách sạn, khu du lịch thì Space Colony dùng đến chuẩn 10 sao! Để đạt đến cấp độ này, khu du lịch mà bạn xây dựng phải thật đa dạng, có đủ khu tập thể thao, sở thú, khu thưởng thức âm nhạc, sân golf, nhà hàng, khách sạn và bar rượu sang trọng,... Việc xây dựng rất tốn kém vì trung bình mỗi món đáng giá không dưới 500 USD. Nếu không đủ tiền, bạn có thể vay vốn từ game và lãnh tiền thưởng theo đầu người để trả nợ. Bù lại, bạn sẽ cảm thấy rất

vũ khí (súng laser, chó bảo vệ, người máy robot,...) để bảo vệ an toàn cho nhân viên và khách du lịch.

vui trước cảnh đoàn khách du lịch với nhiều tiểu gia đình lũ lượt dáp đĩa bay đến thăm khu du lịch. Trong nhiệm vụ này, game không dưa ra thời gian giới hạn, vì vậy bạn cứ yên tâm mà xây dựng một khu du lịch thật sang trọng, thật lôi cuốn nhé. Nhưng xin mách nhỏ với bạn rằng khách du lịch không mấy ai thích một khu du lịch mất vệ sinh đâu.

Tại những hành tinh xa lạ mà bạn đặt chân đến có thể có vô số những sinh vật "dễ thương", thân thiện. Đó là những người bạn rất ngộ nghĩnh tuy hơi "quấy". Đôi khi, trong màn này chúng là bạn tốt nhưng sang màn khác, chúng lại trở thành kẻ phá hoại. Vì thế bạn không nên tiếc tiền trang bị

Tôi đã từng phải làm lại nhiệm vụ từ đầu vì tiếc tiền mua vũ khí! Tùy theo từng màn, từng nhiệm vụ mà game yêu cầu bạn lắp đặt loại vũ khí thích hợp. Trong đó súng laser tự động là loại vũ khí rẻ nhưng tiện dụng nhất. Tôi thường lắp đặt không dưới một chục khẩu súng laser tự động trong những màn có những vị khách " không mời". Hãy nhớ rằng sự an toàn của các nhân viên và khách du lịch là hết sức quan trọng.

KẾT LUẬN

Space Colony thu hút người chơi bằng nhiệm vụ hấp dẫn; âm thanh, hình ảnh sống động; và mức thể hiện chi tiết nhân vật, máy móc, khung cảnh. Cách ăn mặc cũng như nét mặt của nhân vật có thể toát lên tính cách. Tuy nhiên, game sẽ hấp dẫn hơn nếu động tác của nhân vật phong phú và mềm mại hơn.

Hiệu ứng cháy nổ trong game cũng thật ấn tượng. Bạn ắt phải giật mình khi nghe tiếng thiên thạch va chạm hàng rào bảo vệ ngay trên đầu hay tiếng sụp đổ của thiết bị. Nhân vật phát âm khá chuẩn và rất gần gũi. Giọng nói chuyện của Stig rất buồn cười. Bên cạnh đó, tiếng máy móc, tiếng nói chuyện, tiếng đánh nhau, tiếng nước chảy,... giả lập khá thật. Nhạc nền của game rất ấn tượng và phù hợp với khung cảnh tương lai năng động.

Trong vòng tròn phía dưới góc trái màn hình thường xuất hiện biểu tượng bóng đèn rực sáng mỗi khi vào một màn mới; chúng chứa đựng khá nhiều lời khuyên quí giá! Bạn thường nhận được từ ba lời khuyên trở lên khi vào mỗi nhiệm vụ. Đôi khi bạn không thể hiểu hết lời khuyên nên sẽ gặp thất bại. "Thất bại là mẹ thành công!". Bạn vẫn có thể rút kinh nghiệm và nạp lại game.

Thế giới tương lai với biết bao điều mới lạ, hấp dẫn và thú vị đang chờ đón bạn trong Space Colony. Venus luôn sẵn sàng cùng bạn bay vào không gian trên chuyến tàu sớm nhất. Chúc bạn thành công!

NGỌC LAN
NGOC.LAN@BUT-TRE.COM

Hãy se duyên cho họ đi bạn

Kỹ túc xá của nhân viên

Toàn bộ khu nhà ở phải có màn bảo vệ

Luôn chú ý đến oxy và năng lượng

Vườn hoa xinh đẹp

Có nhiều loại máy khai thác

Trạm y tế là cần thiết

TUYỂN SINH LẬP TRÌNH VIÊN QUỐC TẾ HỌC TẠI ẤN ĐỘ

- Đất nước nổi tiếng trên thế giới về CNTT
- Học tại Thung Lũng CNTT của Ấn Độ: Bangalore, Mumbai
- Môi trường học tập hoàn toàn bằng tiếng Anh
- Thủ tục nhập học nhanh - có khóa tiếng Anh bổ trợ
- Nhập học các tháng 2, 4, 6, 8, 10, 12
- Có nhiều cấp học để lựa chọn: đại học, cao học và tiến sỹ

Nhiều cơ hội làm việc tại Mỹ và các nước Châu Âu khác

Học phí 1000 USD/năm - Phí ăn và ở 1500 USD/năm

Chi tiết xin liên hệ: HANOITC

ĐC: 608 Đường Láng - Hà Nội - ĐT: (84.4) 776 4234 - 776 2587

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI

Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...

ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng

Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...

Liên hệ: A.DŨNG
103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn

[GAME ĐTDĐ]

CỬU VẠN CẦN VẪN

Đóng vai một người phu khuân vác - stacker (hay còn gọi là cửu vạn), bạn phải xếp vào kho một cách ngăn nắp những thùng đồ được cần cẩu thả một cách lộn xộn, sao cho trong kho chứa được càng nhiều hộp càng tốt.

Bạn đã bao giờ chơi một game nào trên điện thoại di động hấp dẫn như Stack Attack Advanced (phiên bản 1.1) chưa? Trên chiếc ĐTDĐ Siemens CX65, đây là một game 3D đầy màu sắc và hấp dẫn bởi nhiều thao tác lắt léo, đòi hỏi người chơi phải đưa ra cách xử lý nhanh và quyết đoán thì mới hy vọng giành được điểm cao.

Trong vai một cửu vạn, bạn phải thật cần mẫn, nhanh chóng và khéo léo xếp những chiếc hộp hình vuông màu vàng, đỏ, xanh lục và xanh nước biển sao cho gọn gàng, các hộp sẽ mất đi (và bạn được cộng điểm) trong trường hợp có ít nhất 3 hộp cùng màu được xếp kề cận nhau, hoặc các hộp được xếp thẳng hàng liên tiếp từ cạnh này đến cạnh kia của kho. Game có 3 mức là dễ, trung bình và khó. Với số điểm càng cao, số lượng hộp thả xuống càng nhanh và càng nhiều. Ngoài nhiệm vụ ghi điểm, bạn còn phải làm sao tránh đừng để hộp rơi vào, nếu vô ý để hộp rơi trúng, bạn sẽ mất đi một mạng. Ban đầu người chơi chỉ có một mạng, nhưng trong quá trình chơi, số mạng tăng lên nếu trong kho xuất hiện 1 trái tim và dụng vào nó bạn sẽ có thêm một mạng. Nếu mạng hết trò chơi sẽ kết thúc.

Game hấp dẫn hơn khi nhà phát triển đưa ra mức thưởng, nếu chơi lần đầu và chưa đạt được 2.500 điểm, bạn chỉ có thể là cửu vạn áo đỏ, cấp này chỉ có thể làm được các thao tác cơ bản nhất như di chuyển 1 lần 1 hộp hoặc nhảy lên 1 hộp. Nhưng nếu bạn đạt đến 2.500 điểm, những lần chơi sau đó bạn có thể là cửu vạn áo xanh, anh chàng này có thể di chuyển 2 hộp cùng lúc. Và nếu bạn đạt 5.000 điểm, bạn sẽ sở hữu 1 cửu vạn áo lục, người có thể nhảy cao lên 2 hộp. Cửu vạn áo lục rất lợi hại vì dõi khi bạn bị bao quanh bởi các hộp xếp cao, nếu không thể nhảy cao để vượt vòng vây thì chỉ có nước đứng chờ chết, hoặc chờ một may rủi nào đó. May rủi nào ư? Bạn cố tìm hiểu nhé.

Điều cần lưu ý là bạn chỉ có thể di chuyển được các hộp có màu nói trên nhưng đôi khi cần cẩu vẫn thả xuống những chiếc hộp màu đen mà bạn không thể di chuyển được. Chúng chỉ mất đi trong trường hợp nằm thẳng hàng với các hộp khác như đã nói ở trên, hay nếu bạn có trong tay một quả bom màu đen và kích nổ khi đứng kế bên những chiếc hộp nào mà bạn muốn hủy. Các loại bom thì cần cẩu sẽ thả xuống ngẫu nhiên, bạn chỉ việc lượm tuỳ thích. Bom màu nào sẽ làm nổ các hộp màu đó, nhưng thực tế không phải lúc nào bom cũng xuất hiện đâu nhé. Ngoài bom, bạn còn có thể sở hữu búa, mỗi cái búa có thể phá hủy 1 hộp (trừ màu đen), một cái lông gà để bạn nhảy cao hơn, một cái bao tay để yêu cầu cần cẩu ngưng thả thùng xuống trong vài giây, một nam châm để kéo 1 hộp (trừ màu đen) hoặc 1 quả tạ giúp bạn di chuyển một lúc hai hộp (trừ màu đen).

Game được hỗ trợ tiếng Việt và hướng dẫn cực kỳ chi tiết, nó cũng cho phép người chơi tập dượt trước khi chơi tính điểm. Tuy chỉ là cửu vạn trong game, nhưng điều chắc chắn là bạn sẽ có những giây phút tuyệt vời khi rảnh rỗi.

NHẬT LINH

HƯỚNG DẪN

- **Phím 0:** hành động
- **Phím 1, 3:** nhảy và di chuyển về phía trước
- **Phím 2:** di chuyển về phía trước
- **Phím 4:** sang trái
- **Phím 5:** nhảy
- **Phím 6:** sang phải
- **Phím 7:** quay hướng kho ngược chiều kim đồng hồ
- **Phím 8:** quay 180°
- **Phím 9:** quay hướng kho cùng chiều kim đồng hồ
- **Phím #:** tạm dừng

QUÀ TẶNG

- **Bom đen:** dùng để hủy tất cả các hộp xung quanh stacker
- **Bom màu:** hủy tất cả các hộp có cùng màu xuất hiện trong kho
- **Búa:** dùng để hủy một hộp
- **Nam châm:** dùng kể kéo một hộp
- **Găng tay:** dùng để tạm dừng cần cẩu
- **Lông gà:** dùng để nhảy cao hơn bình thường 2 lần
- **Quả tạ:** di chuyển hai hộp một lúc.

NHÂN VẬT

Stacker đỏ: nhân vật cơ bản

Stacker xanh: có thể di chuyển 2 hộp một lần (bạn phải đạt 2.500 điểm thì mới có nhân vật này).

Stacker lục: có thể nhảy cao gấp 2 các stacker khác (bạn phải đạt 5.000 điểm).

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Chằn tinh tốt bụng

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Luxoflux Corp
Phát hành: Activision
Thể loại: Hành Động Phiêu Lưu
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 450MHz+; RAM 128MB; VGA 32MB; HDD 650MB, Win 98/Me/2000/XP, 1 CD

Sau thành công vượt cả mong đợi từ bộ phim hoạt hình "Shrek" (Chằn Tinh Tốt Bụng), hãng Activision đã quyết định tung ra trò chơi Shrek 2 trước khi bộ phim cùng tên được trình chiếu. Bộ phim Shrek không chỉ được chăm chút về chất lượng hình ảnh công nghệ làm phim 3D lẫn cốt truyện được thêu dệt từ tất cả câu chuyện cổ tích, mà còn làm sáng lên giá trị nhân bản. Shrek như một bản tình ca về vẻ đẹp tình yêu chân thành từ hai trái tim tuy rất khác nhau nhưng lại chung nhịp đập.

Thế giới trò chơi Shrek 2 tráng lệ, đậm chất cổ tích, lung linh kỳ ảo như trong phim Shrek. Còn nhân vật thì đầy cá tính và hóm hỉnh. Ngoài Shrek, Alister, Fiona... mà bạn đã quen trong phần một, Shrek 2 xuất hiện thêm một số nhân vật rất nổi tiếng như Puss the Boots - Chú mèo đi hia, Lil' Red - Cô bé quàng khăn đỏ, và cả sự có mặt của lão sói già hung ác... Mỗi nhân vật đều có nét độc đáo và ngộ nghĩnh riêng, chắc chắn tạo nên yếu tố ly kì, thú vị cho người chơi.

Bắt đầu trò chơi, với gần 10 nhân vật, bạn sẽ chọn cùng lúc 4 nhân vật tham gia vào chuyến phiêu lưu, cùng "lối chơi hợp tác" khá đặc biệt ở thể loại phiêu lưu. Mỗi nhân vật đều có những "ngón đòn võ thuật" và khả năng đặc biệt riêng như chú lừa Alister "nhiều chuyện" có thể tung cú đá vào đối thủ, còn Shrek mạnh mẽ với cú đấm nảy lửa, chú mèo Puss the Boots thì lợi hại với cú nhảy thật cao và tay kiếm lợi hại... Làm sao để phối hợp nhịp nhàng và ăn ý các kỹ năng ấy chính là chìa khoá thành công. Dĩ nhiên chỉ có sự đoàn kết mới giúp được Shrek và Fiona cùng với những người bạn vượt qua bao chông gai, cạm bẫy của những kẻ đang chống lại tình yêu của họ.

Buồn thay, kẻ thù trong trò chơi lại ít nguy hiểm và khờ khạo bởi cử động còn thô thiển và trí thông minh (AI) còn thấp. Bạn sẽ nhanh chóng ngao ngán khi cứ mãi chống chọi bằng những "chiêu võ" lặp đi lặp lại. Do đó hãy kết hợp sử dụng những "lọ phép thần" được rao bán trong các máy tự động, bạn sẽ dễ dàng "tậu" ngay cho mình đến 9 lọ khác nhau: thuốc tăng lực, biến kẻ thù thành ếch, thuốc tàng hình, thuốc gây ngủ kẻ thù và cả thuốc biến thành tí hon nữa... (mua bằng những "đồng tiền vàng" thu thập được trên suốt đường đi).

Với "phần kết" đầy bất ngờ từ bộ phim Shrek đầu tiên, câu chuyện còn đọng lại nhiều khúc mắc và chưa hẳn là một kết thúc "có hậu" như bao truyện cổ tích khác. Thế câu chuyện Shrek 2 này có thoả lòng mong đợi của những fan hâm mộ hay không? Nếu bạn không thể chờ đến ngày xem được bộ phim này tại VN, hãy bắt đầu chuyến phiêu lưu để khám phá Shrek 2.

MINH TUẤN

ĐIỂM TIN

■ **Pyro Studios** - nhà phát triển loạt game Commandos lừng danh - giữ rất kín thông tin về Imperial Glory - một game chiến thuật, mãi cho đến gần đây mới chịu "bật mí" đôi chút. Trò chơi đưa người chơi trở về thời đại vàng son của các đế chế vào cuối thế kỷ 19 ở châu Âu. Người chơi không chỉ "đau đầu" với các bài toán kinh tế, giao thương, nghiên cứu, mà còn phải đối đầu với sự gây hấn của các đế chế khác trên những chiến trường 3D rộng lớn. Với mốc thời gian phát hành vào đầu năm 2005, Imperial Glory hứa hẹn sẽ là một trong những game dàn trận hay mở màn cho mùa game năm sau.

■ **VU Games cho biết,** đã giao phó "sinh mạng" lực lượng SWAT vào tay nhà phát triển game Irrational Games (Freedom Force, Tribes Vengeance...). Như vậy SWAT: Urban Justice thực hiện dở dang đã bị "xóa sổ", thay thế nó là SWAT 4 - tên mới của phần thứ tư trong dòng game SWAT nổi tiếng. Trong SWAT 4 (được xây dựng dựa trên engine của Unreal), người chơi vào vai chỉ huy đội đặc nhiệm, chuyên thực hiện các nhiệm vụ đột kích bất ngờ, giải cứu con tin và chống khủng bố. Ngoài phần chiến dịch chơi đơn, game còn có 3 chế độ chơi mạng khác nhau và tất nhiên là không thể thiếu mục chơi "chung sức" (co-op). "Chúng tôi đang hợp tác cùng Irrational Games nhằm phát triển SWAT 4 trở thành một trong những game hay nhất trong thể loại của nó" Michael Poll - Phó chủ tịch điều hành VU Games nói. Quí 1 năm 2005 là mốc thời gian mà Irrational Games hứa hẹn với người chơi họ sẽ tung ra SWAT 4, hãy chờ xem.

■ **Adventure Company** tung tin sẽ phát hành Return to Mysterious Island - game lấy ý tưởng từ các truyện khoa học giả tưởng của nhà văn Jules Verne - vào cuối năm nay. Trò chơi nói về một cô gái trẻ tên là Mina, trong cuộc hành trình thám hiểm vòng quanh thế giới, con tàu của cô bị tai nạn và Mina trôi giạt lên một đảo hoang. Tại đây Mina đã gặp hồn ma của thuyền trưởng Nemo và ông đã nhờ cô tìm lại thi thể của ông trong con tàu Nautilus huyền thoại dưới đáy biển sâu. Nhiệm vụ của người chơi là giải quyết các câu đố hóc búa, tìm kiếm và thám hiểm những bí ẩn của trò chơi với mục đích cuối cùng là giải thoát cho linh hồn của thuyền trưởng Nemo. Game hiện đang được phát triển tại Kheops Studio, nơi khai sinh ra hai trò chơi phiêu lưu khá hấp dẫn là The Egyptian Prophecy và Crystal Key 2.

■ **Song song với Return to Mysterious Island,** Adventure Company cho biết họ sẽ tung Missing vào thị trường Bắc Mỹ vào mùa hè này, sau khi đã "càn quét" châu Âu năm ngoái với tên gọi In Memorial (do Ubisoft phát hành). Missing nói về một tay phóng viên bị mất tích một cách kỳ lạ trong quá trình điều tra các vụ sát nhân hàng loạt. Tòa soạn nơi chàng phóng viên này làm việc, nhận được CD-ROM chứa đựng hình ảnh trong suốt quá trình điều tra và mọi việc rắc rối bắt đầu với người chơi từ chiếc đĩa này. Điểm đặc biệt của Missing chính là cách chơi khá lạ của nó, thay vì giải quyết mọi việc trong trò chơi như các game phiêu lưu cùng loại, người chơi sẽ nhận thông tin, chứng cứ được gửi qua địa chỉ email thật của họ từ một người lạ mặt "ảo" trên mạng, và dựa vào những thông tin này để tiến hành việc điều tra, giải đố. Missing do nhà phát triển Lexis Numerique (Pháp) thực hiện.

■ **Acclaim Entertainment và Team 17** cho biết họ ký kết thỏa thuận với nhau trong việc phát hành trò chơi Worms Forts: Under Siege! tại thị trường Bắc Mỹ. Kỳ này, những chú sâu "láu cá" sẽ được đưa tới những chiến trường mang bối cảnh lịch sử, tại đây chúng sẽ xây dựng các công trình phòng thủ, mở rộng các pháo đài và tạo ra những loại vũ khí hủy diệt hàng loạt nhằm mục đích tiêu diệt căn cứ đối phương. Mục chơi đơn của game sẽ thách thức người chơi với hơn 20 nhiệm vụ, ngoài ra nếu thích bạn có thể đấu "sâu" với bạn bè thông qua những chế độ chơi mạng hấp dẫn như Fort vs Fort. Theo dự tính, các chú "sâu" sẽ xuất quân vào mùa thu năm nay.

■ **THQ đã thành công trong việc thỏa thuận mua lại Relic Entertainment (Canada).** Trước đó cả hai đã ký kết một thỏa thuận phát hành lâu dài với nhau, bao gồm cả trò chơi đang được thực hiện bởi Relic: Warhammer 40.000: Dawn of War, dự tính tung ra vào mùa thu năm nay. Bình luận về vụ giao dịch này, CEO của Relic - Alex Garden cho biết: "Thành tựu lớn nhất mà Relic đạt được trong thời gian qua là chúng tôi tập hợp được một đội ngũ đầy tài năng từ khắp nơi trên thế giới, và nay đội ngũ này trở thành một phần của một trong những nhà phát hành hàng đầu thế giới - nơi sẽ đem lại cho chúng tôi các cơ hội lớn hơn trong tương lai".

■ **Stainless Steel Studios** (Empire Earth, Em-

» THÔNG TIN VỀ GAME

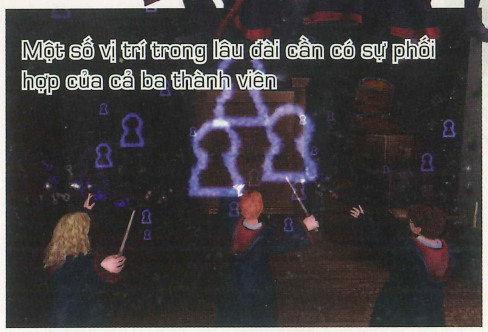
Phát triển: EA Games
Phát hành: EA Games
Thể loại: Phiêu lưu
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 600GHz+; RAM 256MB; VGA 632MB GeForce 2; HDD 820MB, OS Win 98/Me/2000/XP, 1 CD.

Harry Potter và tên tù nhân ngục Azkaban

Vậy là đã 5 năm kể từ khi tập truyện Harry Potter của nữ nhà văn J.K.Rowling được xuất bản lần đầu tiên. Từ đó đến nay cậu bé phù thủy Harry Potter đã làm điên đảo độc giả trên thế giới bởi những cuộc phiêu lưu thần kỳ. Nếu như tập 5 của bộ truyện mới xuất bản gần đây, sau đó bộ phim Harry Potter mới nhất cũng vừa đóng máy thì "đến hẹn lại lên", EA Games cũng nhanh chóng "trình làng" phiên bản thứ ba của xêri game: Harry Potter & The Prisoner of Azkaban (HP3).

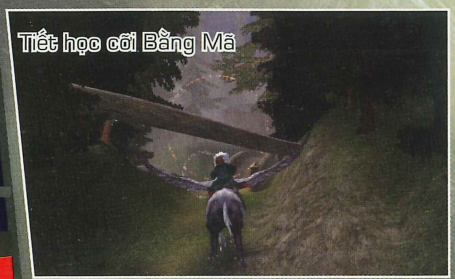
HP3 tiếp nối cuộc phiêu lưu của Harry Potter trong năm học thứ 3 của cậu. Lần này trong game xuất hiện nhiều nhân vật mới như thầy Lupin dạy môn Phòng Chống Nghệ Thuật Hắc Ám; Sirius Black, bạn thân của cha Harry; những tên giám ngục Azkaban ma quái toát ra luồng khí lạnh thấu xương... Xét về mặt gameplay, HP3 có rất nhiều thay đổi so với những phiên bản trước; nổi bật nhất là chức năng hiện bản đồ, giúp người chơi không bị lạc giữa các tầng trong lâu đài Hogwarts vốn đã có nhiều khác biệt sau mỗi phiên bản game. Harry giờ không còn phải "đơn thương độc mã" mà nhận được rất nhiều sự trợ giúp từ hai người bạn thân là Ron và Hermione. Một số "cửa ải" trong game chỉ có thể qua được khi có sự phối hợp đồng thời của ba người. Mỗi nhân vật có thể sử dụng phép thuật riêng nên bạn sẽ thấy luôn có sự hoán đổi vị trí điều khiển giữa các thành viên. Điều này khá hay vì bạn sẽ đóng vai của cả Ron và Hermione thay vì "buộc chặt" với Harry từ đầu chí cuối như trong 2 bản trước. Xuyên suốt HP3, bạn có thể tham gia nhiều tiết học phép thuật rất thú vị: bay, biến hình... Và như những bản trước, HP3 cũng có rất nhiều căn phòng bí mật với phần thưởng cho người tìm ra là kẹo đậu, bánh bí ngô, bánh vạc, dùng để đổi những tấm thẻ bài nhiều màu sắc mà bạn phải sưu tập đủ mới có thể hoàn tất trò chơi.


Một số vị trí trong lâu đài cần có sự phối hợp của cả ba thành viên

Về hình ảnh, ưu điểm của HP3 là mô hình vẫn rất giống các nhân vật trong phim, hiệu ứng phép thuật mới được chăm chút; Tuy nhiên, game lại mắc một số lỗi kỳ quặc. Nếu xoay camera để nhìn từ một góc nào đó, bạn sẽ thấy đôi mắt của Ron và những người bạn như lồi ra ngoài! Trong vài đoạn cắt cảnh, khuôn mặt của nhân vật "gồ ghề" như đẽo bằng gỗ!

Theo nhận xét riêng, HP3 đã thực hiện tốt vai trò một trò chơi ăn theo phim và truyện; chắc chắn sẽ thu hút một số lượng lớn fan hâm mộ, như HP1 và HP2 trước đây. Với những bạn yêu thích game thì việc tận tay điều khiển Harry sẽ hấp dẫn hơn nhiều so với chồng sách Harry Potter phải không?

NGUYỄN ĐỨC QUANG
DUC.QUANG@BUT-TRE.COM


Tiết học cưỡi Bằng Mã

Chiến trường khốc liệt

To Serve and Command

To serve and command thuộc thể loại chiến thuật thời gian thực do hãng InterActive Vision sản xuất và hãng Valusoft phát hành. Trò chơi lấy đề tài là chiến tranh thế giới lần thứ II, tập trung miêu tả những trận đánh lớn ở các chiến trường nổi tiếng một thời nằm rải rác suốt chặng đường mà quân đồng minh tiến về thủ đô Berlin của Đức.

Cuộc chiến ảo do bạn tham gia có thể diễn ra ở mọi lúc mọi nơi, từ những chiến trường đầy cát nóng bỏng ở châu Phi cho đến những ngôi làng ngập trong tuyết trắng của dãy núi Ardennes, hay là các trận đánh trên những cánh đồng xanh bất tận thuộc nước Pháp; và tất nhiên, chiến trường cuối cùng chính là "trái tim" của nước Đức. Vào vai người chỉ huy trong các chiến dịch, người chơi được giao trọng trách điều binh khiển tướng chống lại quân Đức, mang lại hòa bình cho châu Âu, vượt qua thời kỳ đen tối nhất của lịch sử nhân loại.

Trò chơi, được thiết kế với góc nhìn từ trên xuống, rất thuận tiện cho việc quan sát toàn cảnh chiến trường cũng như điều khiển các đơn vị quân. Tuy nhiên, các bạn nên hết sức cẩn thận với mọi hành động của mình vì các nhiệm vụ không phải là dễ dàng và đối thủ của bạn khá thông minh, linh hoạt. Đặc biệt, ở một số tình huống chúng còn được tăng cường lực lượng rất đông đảo và được trang bị những loại vũ khí tốt nhất, vì thế việc đánh bại chúng là rất khó, đòi hỏi người chơi phải có một kế hoạch tác chiến rõ ràng và an toàn. Tham gia vào các trận đánh có rất nhiều đơn vị lính và khí tài, từ những loại thông dụng cho đến những loại chuyên dụng như xe tăng M26, M40, Jagdtigers... Người chơi có thể điều khiển khoảng 33 đơn vị lính chia đều cho cả 2 phe Đồng Minh và Trục (phát xít) và các trận đánh được trải dài qua 20 nhiệm vụ. Trước khi bắt đầu mỗi nhiệm vụ, người chơi sẽ được hướng dẫn rất chi tiết về mục tiêu cũng như kế hoạch tác chiến tối ưu để tham khảo và nếu có thể thực hiện tốt đúng theo kế hoạch thì tổn thất sẽ rất ít.

Trò chơi có dung lượng tương đối nhỏ, hình ảnh và âm thanh cũng chỉ đạt mức trung bình, nhưng những yếu tố này đối với thể loại chiến thuật không mấy quan trọng, có thể "hy sinh" cho yếu tố tốc độ của trò chơi. Bù lại, khả năng tác chiến của máy được xây dựng khá tốt, cách điều khiển các nhóm lính rất thuận lợi và rõ ràng, vì thế trò chơi có thể chấp nhận được đối với các fan hâm mộ thể loại chiến thuật. Các bạn hãy cảm nhận không khí của thời thế chiến đệ nhị và hát vang khúc khải hoàn trên đường phố Berlin.

BIM ĐẶNG.
BIM.DANG@BUT-TRE.COM

Quân lính đang tiến vào một ngôi làng bị lính Đức chiếm đóng.

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: InterActive Vision
Phát hành: ValuSoft
Thể loại: Chiến Thuật
ESRB: Teen

Cấu hình: CPU 1GHz+; RAM 512MB; VGA 64MB; HDD 700MB, HĐH 98/Me/2000/XP, 1 CD.

Một trong những địa điểm hiểm trở rất khó vượt qua trong trò chơi.

pires: Dawn of the Modern World) đã tung ra TITAN 2.0 – bộ engine thế hệ thứ hai chủ yếu dành cho việc thiết kế game chiến thuật ba chiều phức tạp với chất lượng cao. Ngay khi vừa ra mắt, engine này đã có "khách hàng" đầu tiên, đó là Tilted Mill Entertainment. Studio này đã được cấp phép sử dụng TITAN 2.0 cho việc phát triển trò chơi chiến thuật mô phỏng xây dựng Children of the Nile dự tính tung ra vào mùa thu này.

■ **Konami và IDW Publishing** tiết lộ sẽ tung ra quyển đầu tiên trong bộ truyện tranh dựa theo nội dung lấy từ loạt game Metal Gear Solid vào tháng 9 này. Họa sĩ Ashley Wood, người từng tham gia thực hiện bộ truyện tranh Spawn nổi tiếng, sẽ phụ trách phần hình ảnh, còn nội dung bộ sách sẽ do Kris Oprisko (CSI: Crime Scene Investigation) đảm nhận. Hideo Kojima - đạo diễn kiêm nhà sản xuất loạt game lừng danh Metal Gear Solid đồng thời là phó chủ tịch Konami Computer Entertainment Japan cho biết cảm tưởng: "Ở góc độ cá nhân, tôi là một fan hâm mộ họa sĩ Ashley Wood. Và nay tôi rất vui khi loạt game Metal Gear Solid được chuyển thể thành truyện tranh do chính tay họa sĩ bậc thầy này thực hiện".

■ **Alexander Seropian**, người sáng lập Bungie Software, đã tách ra thành lập studio riêng. Wideload Games, tên của studio, được xây dựng theo mô hình studio làm phim hơn là theo kiểu truyền thống. Hiện studio này đang phát triển một trò chơi chưa xác định hệ máy, dựa trên nền tảng công nghệ của Halo. Seropian thành lập Bungie vào năm 1991, và mau chóng nổi lên với loạt game Myth huyền thoại cùng với một số trò nổi tiếng khác, trong đó có Halo – game hiện đang gây tiếng vang. Giữa năm 2000, ông đã bán Bungie cho Microsoft.

■ **Take Two Interactive** cho biết nhà soạn nhạc lừng danh **Jeremy Soule** đã nhận lời đảm nhận phần nhạc của trò chơi Kohan II: Kings of War. Jeremy Soule là nhà soạn nhạc lừng danh từng đoạt các giải thưởng về âm nhạc trong các trò chơi như Star Wars: Knights of the Old Republic, Morrowind, Neverwinter Nights cùng nhiều game khác. Đây là lần đầu tiên ông soạn nhạc cho một game dàn trận thời gian thực.

■ **Metropolis Software** "bật mí" sẽ tung ra 2 trò chơi mới là Diabolique: License to Sin (DLS) và Gorky Zero: Aurora Watching (GZAW).

Theo lời nhà phát triển thì DLS là một game hành động góc nhìn người thứ ba, GZAW cũng vậy và nó là phần thứ ba trong loạt game Gorky Zero khá nổi tiếng. Hiện thông tin chi tiết cũng như ngày phát hành của hai game này vẫn chưa được công bố.

Nu Generation Games (Anh) và Trisynergy cho biết hiện họ đang phát triển trò chơi hành động giả tưởng góc nhìn người thứ ba – Origin of the Species. Game được xây dựng với ý tưởng na ná như trong Deus Ex: kể về một cuộc thí nghiệm quân sự bí mật chẳng may thất bại, virút phát tán ra ngoài gây hại và người chơi có nhiệm vụ ngăn chặn thảm họa này. Với hơn 20 loại vũ khí, cộng với 10 chiêu thức di chuyển đặc biệt đồng thời kết hợp thể loại hành động với nhập vai, Origin of the Species hứa hẹn sẽ đem đến cho người chơi nhiều pha hành động gay cấn vào mùa thu này.

Ubisoft công bố phiên bản mở rộng thứ ba của dòng game Uru: Ages Beyond Myth sẽ được tung ra vào tháng 6 này. Nếu như phần đầu của dòng game khám phá quá khứ của D'ni, phần thứ hai Uru: To D'ni hướng về bí mật của chủng tộc này ở hiện tại, thì Uru: The Path of the Shell, tên của phần tiếp theo này sẽ đưa người chơi đến với thế giới D'ni trong tương lai, và đây cũng là phiên bản mở rộng cuối cùng của dòng game phiêu lưu nổi tiếng trên.

Deep Silver (một phân nhánh của KOCH Media) cho biết kế hoạch tung trò chơi Alexander the Great vào thị trường châu Âu cuối năm nay. Được mô tả là một game dàn trận thời gian thực kết hợp với thể loại nhập vai, Alexander the Great hiện đang được phát triển tại studio Meridian 93. "Hiện thời các chủ đề lịch sử cổ điển rất được quan tâm, với game này chúng tôi nghĩ rằng sẽ thành công lớn", Craig McNichol - giám đốc điều hành KOCH Media (hay còn gọi là COOK Media) cho biết.

Chỉ hai ngày sau khi công bố việc phát triển phần mở rộng của Microsoft Flight Simulator 2004, nhà phát triển Shockwave Productions đã đổi tên sản phẩm Air Power: WWII Heavy Bombers and Jets thành Wings of Power. WWII Heavy Bombers and Jets. Họ cho rằng việc thay đổi tên này sẽ "phù hợp với nội dung trò chơi và thể loại của nó". Game sẽ được Trisynergy phát hành ở thị trường Bắc Mỹ vào cuối năm nay.

HỒNG ÂN

UEFA EURO 2004™

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: EA Canada
Phát hành: Electronic Arts
Thể loại: Thể Thao
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 700MHz+; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 1,2GB, Win 98/ME/2000/XP, 2 CD.

Đón đầu cúp bóng đá châu Âu 2004

Không quá khó để nhận ra, EA tung UEFA EURO 2004 vào thời điểm 04/05/2004 nhằm mục đích đón đầu sự kiện bóng đá lớn thứ nhì hành tinh: chiếc cúp vô địch châu Âu danh giá. Nó như thành một thông lệ của "ông trùm" EA: phát hành phiên bản trò chơi mô phỏng môn thể thao bóng đá trước thềm hai giải đấu lớn: World Cup và EURO Cup bên cạnh loạt game FIFA phát hành vào quý tư hàng năm. Do đó, tất cả những gì mà dân hâm mộ FIFA chờ đón lúc này là một EURO 2004 mới, với nhiều thay đổi và cải tiến cả về cách chơi lẫn giao diện đồ họa.

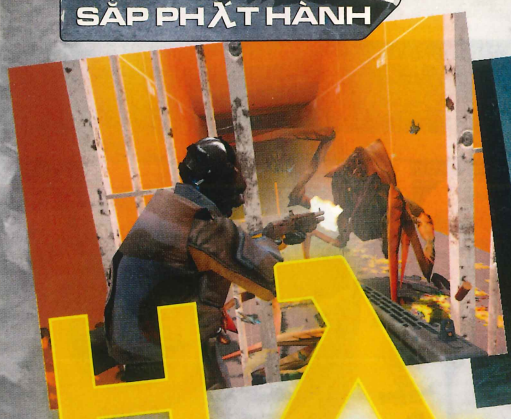
Sau tiếng còi khai cuộc của trọng tài ở trận đấu giao hữu giữa Pháp và Bồ Đào Nha, tôi cảm nhận được cái không khí cuồng nhiệt của các fan hâm mộ trên khán đài. Rõ ràng là đã có sự cải tiến đôi chút về mặt âm thanh nền. Sự kết hợp khá nhuần nhuyễn giữa tiếng bình luận và tiếng cổ động đã thực sự làm nóng lên sân cỏ của các đấu trường châu Âu. Trong khi đó, chất lượng đồ họa được nâng cao rõ rệt so với phiên bản FIFA 2004. Sân đấu không còn hiện tượng "quá tối" khi đá vào ban ngày như ở phiên bản cũ, bên cạnh đó, giao diện đồ họa đầy ấn tượng làm bật lên phong cách thiết kế kiểu châu Âu.

Về cách chơi, có thể bạn sẽ thấy nó chẳng khác gì cách chơi ở FIFA 2004. Thật vậy, thoạt nhìn, bạn sẽ cho rằng EURO 2004 thật ra là anh FIFA 2004 cũ được sắm một bộ cánh mới; chỉ đến khi có thời gian "tiếp xúc" lâu hơn bạn mới nhận ra sự khác biệt: trò chơi rõ ràng không có sự thay đổi về cách chơi mà nó chỉ thừa hưởng và cải thiện đáng kể cách chơi ở phiên bản trước. Nếu như ở FIFA 2004, ngón "chọc khe" tỏ ra khá chật vật thì ở "châu Âu" nó lại là một ngón đòn hết sức lợi hại để chọc thủng hàng hậu vệ đối phương. Các pha tấn công biên của các tiền vệ chạy cánh tạt vào cho tiền đạo dứt điểm sẽ khiến đối thủ vất vả hơn. Cũng như việc áp dụng lối chơi bóng bổng hiệu quả sẽ phát huy sức mạnh phản công cho đội bạn và... còn nhiều những cải tiến khác đang chờ sự khám phá của bạn!

Ở phiên bản này, EA đưa vào một số chế độ chơi mới bên cạnh vòng chung kết EURO 2004 (dĩ nhiên là không ngoài mục đích giúp người chơi "thưởng thức" thêm một số "hương vị" mới). Tuy không phải lớn lao gì nhưng có vẻ nó sẽ giúp nhà sản xuất "hút" người chơi vào trò chơi của mình nhiều hơn. Có điều, thật đáng tiếc, chế độ chơi mạng LAN lại không thấy xuất hiện!

Nhìn chung, UEFA EURO 2004 "sinh ra" không phải để tạo nên cuộc "cách tân" so với kẻ tiền nhiệm. Nếu phân tích kỹ hơn, nó chỉ là một bản chỉnh sửa hoặc thay đổi một số điểm chưa tốt ở phiên bản trước. Nhưng với tư cách là trò chơi chính thức (official) của UEFA trong giải đấu EURO 2004, trò chơi rất đáng để bạn quan tâm.

CHÍ TÂM
CHI.TAM@BUT-TRE.COM



HALF-LIFE

HALF-LIFE 2 - TÁI NGỘ HẤP DẪN

Trở lại năm 1998, làng game lúc đó chỉ biết đến thể loại bắn súng theo kiểu "bắn và chạy" hết sức đơn giản, nhàm chán và không có chút kịch tính nào. Vào thời ấy, những game kiểu Quake có rất nhiều, nhưng không phải ai cũng có tinh thần "thép" để có thể "đấu súng" được lâu dài. Valve Software, một studio non trẻ lúc bấy giờ đã tung ra Half-Life với mong muốn "định nghĩa" lại thể loại bắn súng. Kết quả, họ không chỉ "định nghĩa" lại mà còn "nhấn chìm" luôn các gamer vào cơn sốt Half-Life và sau đó là bản "mod" Counter Strike nổi tiếng khắp toàn cầu dựa trên nền tảng của Half-Life. Sáu năm sau, cũng chính Valve một lần nữa làm cho mọi người xôn xao bàn tán khi họ chuẩn bị nhấn chìm thế giới với "cơn đại hồng thủy" Half-Life 2.

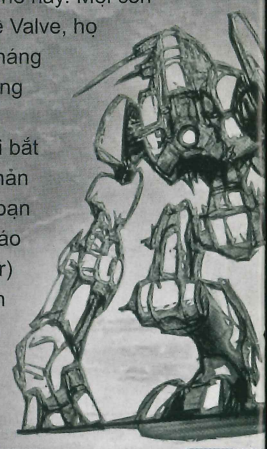
NGƯỜI HÙNG TRỞ LẠI

Cuộc thí nghiệm ở trung tâm nghiên cứu khoa học Black Mesa nhiều năm về trước đã gây nên một thảm họa không ai lường trước được. Nhà khoa học trẻ tuổi Gordon Freeman trong một lần thí nghiệm đã vô tình kích hoạt một chiều không gian khác, và những sinh vật ngoài hành tinh đã xâm nhập trái đất thông qua lỗ hổng không gian đó. Nhiều năm sau (có thông tin cho rằng Half-Life 2 lấy bối cảnh 15 năm sau sự kiện xảy ra ở phần một, riêng Valve thì không bình luận về tin này), Gordon Freeman quay lại và đồng ý làm việc cho nhân vật bí ẩn G-Man, người mà ở phần một đã đề nghị anh làm việc cho y hoặc lựa chọn sự đối đầu. Ở lần trở lại này, không chỉ có G-Man mà Gordon còn gặp lại những "người quen" cũ anh từng biết như khoa học gia Eli Vance, tiến sĩ Kleiner, tay cảnh vệ kỳ quặc Barney... Ngoài ra còn có sự góp mặt của một số nhân vật mới mà điển hình là cô gái khả ái Alyx Vance - con của Eli Vance. Đến đây ắt hẳn sẽ có rất nhiều bạn thắc mắc là lần trở lại này của nhà khoa học Gordon Freeman có mục đích gì, và những gì sẽ xảy ra trong phần hai? Thật đáng tiếc, có lẽ những điều này chỉ có Valve mới có thể trả lời cho bạn biết khi họ tung ra Half-Life 2. Còn hiện giờ thì bạn biết đấy: họ rất là kín miệng...

QUẢ BOM CHỜ NGÀY BÙNG NỔ...

Cốt truyện cùng thông tin về game được tiết lộ theo kiểu "úp úp, mở mở" đã làm cho nhiều người "sôi gan", nhưng Half-Life 2 còn làm cho các tay chơi phải "khóc ròng" khi ngày tung ra trò chơi cứ trì hoãn. Năm ngoái (2003), ở lần trình làng đầu tiên trước công chúng tại hội chợ giải trí điện tử E3 (Electronic Entertainment Expo) – một nơi mà bất cứ hãng trò chơi nào trước khi tung ra sản phẩm đều đem "con chiến mã" của mình tới để thiên hạ chiêm ngưỡng – Half-Life 2 đã "gây sốc" cho mọi người với những đoạn phim cắt cảnh ngắn, giới thiệu về những gì diễn ra trong game. "Nhiệt độ" bắt đầu tăng lên. Và nó ngày càng nóng dần khi Valve cho biết thời điểm tung ra là vào tháng chín (30 / 9 - NV). Thế nhưng không may là vào giờ chót, mã nguồn của trò chơi bị đánh cắp. Cục điều tra liên bang Mỹ vào cuộc và hậu quả là ngày phát hành bị đình hoãn sang tháng tư năm nay (2004).

Qua năm mới, "vận xui" coi ra vẫn còn đeo bám, Half-Life 2 "đụng" phải một đối thủ mới xuất hiện vào tháng ba, gây xôn xao trong giới chơi game, đó là Far Cry. Niềm tin của đa số gamer bắt đầu "lung lay". Chưa hết, anh bạn "kình địch" Doom 3 đe dọa khi chuẩn bị "đổ bộ" xuống sao Hỏa vào mùa hè này. Mọi con mắt đổ dồn về Valve, họ im lặng. Hết tháng tư, rồi đến tháng năm và kỳ hội chợ E3 mới lại bắt đầu, Valve "phản pháo" bằng đoạn phim quảng cáo trò chơi (trailer) dựa trên phiên bản demo đầu tiên của game (chỉ dành



Dân chúng nổi loạn khắp nơi trong City 17.

Tên Game: Half-Life 2
Thể loại: Hành động
Sản xuất: Valve Software
Phát hành: VU Games
Ngày phát hành: chưa có
ESRB: Đang đợi đánh giá

HALF-LIFE 2

nhất là vào đầu năm sau, vì có tin đồn rằng Valve đang "rót" thêm vốn cho việc phát triển trò chơi với mục đích khi tung ra sẽ "đè bẹp" tất cả những đối thủ của nó, tạo nên "cuộc cách mạng" lần nữa như sáu năm trước đây họ đã từng làm.

Những sinh vật ngoài hành tinh xâm nhập và tấn công con người.

Một trong những hình ảnh gây tò mò cho các fan

Khung cảnh đẹp tuyệt vời của Half-Life 2!

ĐOẠN PHIM "THỔI TUNG" MÀN ẢNH NHỎ

Không "đã" khi xem qua những khúc phim trailer ngắn nhưng chẳng nhỏ chút nào (trên cả trăm MB mỗi phim), nhóm chúng tôi quyết định "canh me" trong suốt thời gian diễn ra hội chợ E3, và cuối cùng cũng "rinh" được đoạn phim hấp dẫn nói trên từ web về. Điều ấn tượng đầu tiên đáng nói chính là dung lượng "kinh khủng" của nó. Nếu bạn từng "than văn" vì bản demo của Far Cry lên tới 500 MB thì khi đem so với đoạn phim của Half-Life 2, nó chẳng thấm vào đâu: gần 700 MB! Một con số kinh khủng chưa từng thấy cho một đoạn trailer.

"Tuyệt vời", đó là những gì cho trình diễn tại hội chợ), và nó đã "hạ gục" tất cả những lời bàn tán trước đây về số phận trò chơi. Chất lượng của trò chơi đã rõ rành rành, vấn đề lớn nhất còn lại là bao giờ Valve sẽ "kích" ngòi nổ của quả bom đang chực chờ bùng phát? Theo những nguồn tin trên mạng thì khả năng lớn

mà sau khi xem xong mọi người đều thốt lên. Half-Life 2 gây "sốc" với các cảnh sống động và mang tính "thật" của nó, hơn hẳn gấp nhiều lần những gì mà bạn từng thấy và chơi trong Far Cry. Thành phố mang bí danh City 17, một trong những địa điểm mới mà Gordon sẽ trải qua thay vì quanh quẩn trong trung tâm nghiên cứu Black Mesa như trước kia, hiện ra với những tòa cao ốc xơ xác và tiêu điều. Khắp nơi, các cảnh bắt bớ, đàn áp người dân bởi những kẻ được gọi là Combine (theo một số thông tin thì những kẻ này một nửa là người). Ấn tượng nhất chính là cảnh dân chúng chống trả lại Strider – con nhện máy ba chân giết người trong chớp mắt bằng tia laser hủy diệt. Không chỉ có những khung cảnh đẹp "mê hồn", nhà khoa học Gordon còn làm cho các gamer đam mê bắn súng... "ngứa ngáy" tay chân trong những pha đấu súng dữ dội với lực lượng Combine và với những sinh vật ngoài hành tinh kỳ dị (mới cũng như cũ). Các loại vũ khí mà Gordon sử dụng trong Half-Life 2 kỳ này khá đa dạng, từ súng lục cho tới súng máy, shotgun, súng năng lượng và cả những loại hạng nặng như phóng lựu, lựu đạn "hương"... Tất nhiên là không thể thiếu cây xà beng quen thuộc đã từng sát cánh với Gordon trong phần một. Hấp dẫn và thu hút nhất trong số các loại "đồ chơi" chính là khẩu súng năng lượng từ trường (Manipulator), bạn có thể di chuyển bất kể món đồ vật nào dù chúng lớn hay nhỏ, từ thùng phuy, quả cầu điện (rất nguy hiểm nếu để trái cầu này chạm vào người), cho tới những thứ khổng lồ như xe... Một khẩu súng rất hữu dụng trong những hoàn cảnh "dầu sôi, lửa bỏng"!

Nhắc tới xe thì không thể không nói đến các phương tiện di chuyển lần đầu tiên xuất hiện trong Half-Life 2. Theo thông tin ban đầu, bạn sẽ được tiếp xúc với các loại xe như Buggy, APC và tăng, ngoài ra còn có loại canô phao Hover Craft. Tuy qua đoạn phim chỉ thấy có

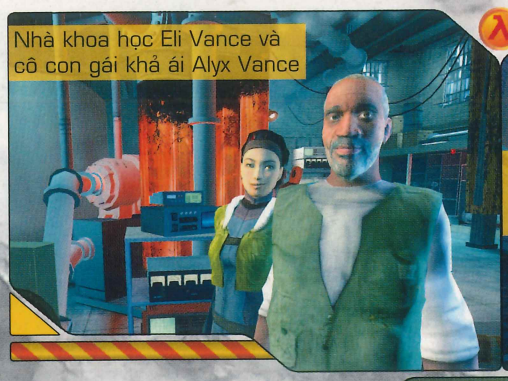
Khung cảnh đổ nát, tiêu điều trong thành phố.

xe Buggy và canô Hover Craft, nhưng chúng là những phương tiện rất cần thiết cho người chơi trong việc đi lại ở những nơi đầy rẫy kẻ thù nguy hiểm, và bạn nào đã chơi qua Far Cry ắt hẳn sẽ đồng ý về nhận định này.

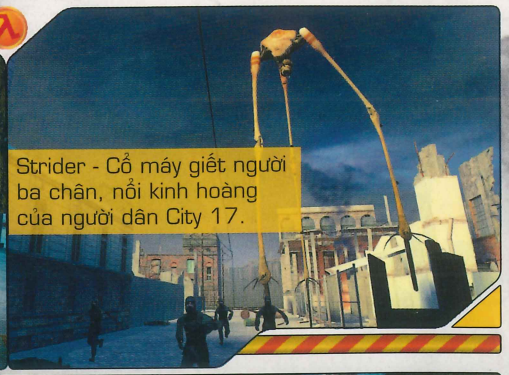
"Thật" ở cái nhìn chưa đủ, Half-Life 2 còn "thật" ở những pha hành động. Việc ứng dụng vật lý vào game làm cho các tương tác trông thật hơn. Theo Valve, tính vật lý mà họ áp dụng trong trò chơi đều tuân theo các qui luật tự nhiên như khối lượng, lực ma sát, trọng lực và lực nổi. Chúng được thể hiện rất chặt chẽ và nghiêm túc, chẳng hạn bạn có thể bắt gặp những xác chết nổi lềnh bềnh theo sóng nước, chiếc xe mang cảm giác "nặng" khi bạn dùng súng từ trường điều khiển nó... Chỉ nội những tiểu tiết này thôi cũng đủ khiến người chơi thích thú, vì từ trước tới giờ rất ít có game nào làm "sát sườn" thực tế như vậy, ngay cả với Far Cry !

SOURCE - "CỨU CÁNH" CỦA CÁC GAMER?

Tất cả cảnh đẹp, hiệu ứng, tính vật lý, AI (trí tuệ nhân tạo)... đều cần có một engine mạnh mẽ và nếu độ chi tiết yêu cầu càng cao thì quyền năng của engine này càng khủng khiếp. Source là một engine như thế được Valve cho ra đời nhằm phục vụ Half-Life 2. Engine này rất mạnh và đa năng, nó hỗ trợ các công nghệ đồ họa mạnh hiện nay như: kỹ thuật đổ bóng bề mặt (bump-mapping), ánh sáng động (dynamic lighting), đổ bóng điểm (pixels and shaders 2.0 – nghe nói tính năng này tương đương với kỹ thuật mà hãng Pixar từng dùng để thực hiện các phim hoạt hình kỹ thuật số đỉnh cao như Toy Story, Monster's Inc)... đó là một trong vô số tính năng mà Source có khả năng thể hiện trong trò chơi. Khi viết đến đây, ắt hẳn sẽ có nhiều bạn "run sợ" cho "cỗ máy già nua" của mình liệu có kham nổi Half-Life 2 không, bản thân tôi cũng vậy. Nhưng đừng lo, vì Valve làm mọi người hết sức bất ngờ với cấu hình máy không yêu cầu cao, theo những thông số ban đầu thì người chơi chỉ cần cấu hình tối thiểu là PIII 800 MHz với card màn hình "cà tàng" TNT là chạy ngon lành! Sở dĩ cấu hình được hạ thấp là vì Valve không muốn đánh mất cộng đồng ủng hộ Half-Life, nhất là Counter-Strike – một cộng đồng chơi game khổng lồ với số lượng người chơi nhiều không kể xiết. Nhắc đến Counter-Strike thì mới nhớ là trong đoạn trailer có giới thiệu về Counter-Strike 2 (CS 2) rất hấp dẫn. Giờ đây dựa trên công nghệ mới, những trận thư hùng trong CS 2 sẽ không còn diễn ra trong các khung cảnh đơn điệu như trước kia nữa, mà sẽ kịch tính hơn với những tính năng "Half-Life 2 có thì CS 2 cũng có". Một tin vui đối với những fan đam mê Counter-Strike! Tuy nhiên, thật sự chúng tôi rất hoài nghi về cấu hình trên.



Nhà khoa học Eli Vance và cô con gái khả ái Alyx Vance



Strider - Cỗ máy giết người ba chân, nổi kinh hoàng của người dân City 17.

Lực lượng Combine

MẠNG - SỰ BÍ ẨN CỦA HALF-LIFE 2

Thông tin về phần chơi đơn của game đã ít thì phần mạng của nó càng ít hơn. Valve giữ rất kín thông tin về mục này, vì đây là "sự sống còn" của trò chơi. Cần biết rằng ở phiên bản một, mục chơi mạng của game gây nên trào lưu thiết kế các bản "mod" rầm rộ như Counter-Strike, Team Fortress, Day of Defeat... và cũng từ các bản "mod" này game lại "đẻ" ra các bản mở rộng như Opposing Force, Blue Shift. Tất cả khi tung ra đều thắng lớn, cho nên có thể hiểu tại sao Valve lại không tiết lộ thông tin về mục này. Tuy thông tin chính thức bị "bít kín" nhưng phần tin bên lề của nó lại "mở" và chẳng kém phần hấp dẫn, đáng chú ý nhất là tin đồn về Sven Co-op - một trong những nhóm thiết kế "mod" hàng đầu – cho biết họ đang thiết kế bản "mod" chơi theo kiểu co-op dành cho Half-Life 2 như họ đã từng làm cho phần một. Quả là một tin khá "giựt gân"!

LỜI KẾT

Hấp dẫn và đầy kịch tính, đó là những gì mà Half-Life 2 hứa hẹn cho bạn, mang đến một "làn sóng" mới đầy tham vọng của nhà phát triển. Vấn đề còn lại giờ đây là dấu chấm hỏi thật lớn dành cho ngày phát hành của trò chơi: khi nào hỡi Valve?

NGUYÊN AN
nguyen.an@but-tre.com

Cảnh bắt bớ, đàn áp diễn ra khắp nơi!

KỴ BINH ĐƯỜNG PHỐ

Nếu đã có thể loại trò chơi hành động kết hợp với đua xe ôtô thì tại sao lại không thể có một trò chơi hành động kết hợp với lái xe môtô? Có lẽ chính nhờ ý tưởng ban đầu như thế mà nhà sản xuất trò chơi khá nổi tiếng là Akella, hãng từng sản xuất ra những trò chơi chuyên về đề tài cướp biển như: Sea Dogs, Pirates of the Caribbean, Age of Sail II... đã chán cảnh phải lênh đênh trên biển cả nên quyết định đổ bộ lên bờ bằng trò Axle Rage. Ngay khi vừa đặt chân lên đất liền hãng đã chọn môtô làm mục tiêu phát triển và hãng 1C chịu trách nhiệm phát hành trò chơi đến với các bạn trẻ trên toàn thế giới. Với việc phát triển cho cả hai hệ máy PC và PS2, có thể nói đây là một trong những trò chơi đầu tiên được sản xuất cho nhiều hệ máy tại Nga. Trong hội chợ giải trí E3 vừa qua, trò chơi đã được giới thiệu và được khán giả đón nhận rất nhiệt tình như một trong những trò chơi sáng tạo và nhiều triển vọng.

TRÀN ĐẦY HI VỌNG

Trước khi trò chơi được đem đi dự triển lãm tại hội chợ giải trí E3 thì nó cũng đã đoạt được giải thưởng trò chơi hay nhất dành cho hệ máy console của hiệp hội "Những nhà sản xuất trò chơi" của Nga (game này hiện đã có trên hệ PS2, riêng PC thì chưa). Đối với hệ máy console, có thể nói trò chơi đã đạt được những thành công bước đầu, nhưng liệu với PC thì trò chơi có đủ sức hấp dẫn với công chúng như vậy không?

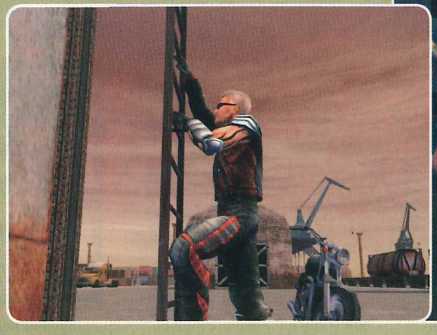
Trò chơi thuộc thể loại hành động kết hợp với lái xe môtô. Nếu bạn nhận định rằng đây chẳng qua là một bản nâng cấp của trò Road Rash trước đây thì cũng không hẳn là sai, vì nó cũng có vay mượn ý tưởng đua xe của trò này, nhưng không chỉ đơn thuần dừng lại ở đó mà nó còn được phát triển thêm và được đặt trong một môi trường rộng lớn, hiện đại, tạo cho người chơi những cảm nhận mới lạ. Trò chơi được xây dựng theo công nghệ 3D, có cách điều khiển nhìn từ góc độ của người thứ 3, và việc này tỏ ra rất thuận lợi cho người chơi trong việc xoay chuyển cũng như quan sát cảnh vật xung quanh.

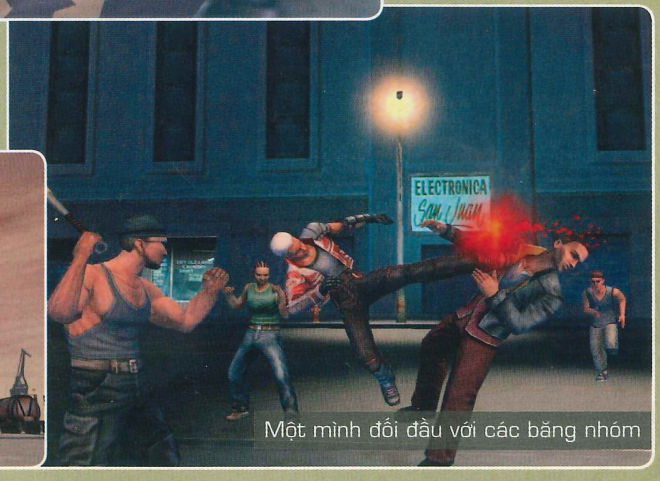
Axle Rage vừa là tên trò chơi cũng vừa là tên nhân vật chính. Axle là một tay lái môtô cừ khôi và là thành viên của hội môtô được coi là lớn mạnh nhất của thành phố "Nailsdale" lúc bấy giờ, nhưng thật không may cho anh ta khi bị vướng vào một vụ giao dịch ngầm và chuyện này đã ngày càng trở nên tồi tệ hơn khi người bạn của anh ta bị sát hại, còn anh ta chỉ thoát thân được do may mắn, vì thế nếu muốn tồn tại anh ta phải luôn tỉnh táo để phòng những vụ ám sát cũng như tìm cách để chấm dứt chuyện này...

PHẠM VI HOẠT ĐỘNG RỘNG LỚN

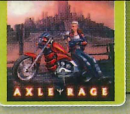
Thành phố "Nailsdale" đã từng là một thành phố lớn và hiện đại bậc nhất, tuy nhiên do quá nổi tiếng và có nhiều người thèm khát được sống ở đó nên nó đã trở nên chật chội và không còn là thiên đường như mọi người vẫn tưởng. Số dân nhập cư ngày một tăng, và để tồn tại họ đã làm mọi việc từ lương thiện cho đến phi pháp. Thành phố chỉ tỏ ra quyến rũ và văn minh ở những con đường chính, những khu trung tâm sang trọng trong nội thành.

Cuộc đuổi bắt giữa thành phố



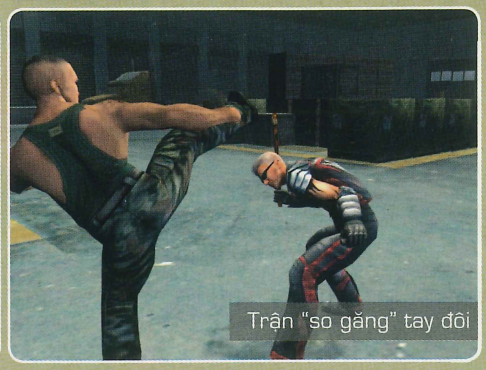


Một mình đối đầu với các băng nhóm



Tên Game: Axle Rage
Thể loại: Hành động
Sản xuất: Akella
Phát hành: 1C
Ngày phát hành: Quý 4/2004
ESRB: Đang đợi đánh giá

Pha hành động đẹp mắt như trong phim


Trận "so găng" tay đôi

Đây là những nơi mà lực lượng cảnh sát còn kiểm soát được tình hình. Những khu ổ chuột, thậm chí cả một số nơi trong thành phố về đêm đã trở thành những chiến trường thật sự của các thế lực ngầm. Bạn vẫn có thể lái môtô đi dạo khắp nơi trong thành phố rộng lớn này, tuy nhiên không nên đi quá xa khu vực trung tâm hoặc đến những vùng có nguy hiểm cao như bến cảng, khu bán xe phi pháp, hoặc câu lạc bộ đấu võ chui... ở đó rất có thể bạn sẽ bị tấn công khi lái môtô ngang qua hoặc bắt buộc phải tham gia vào những trận đấu tay đôi nảy lửa trong những con hẻm sâu mặc dù bạn chẳng muốn chút nào. Trong trò chơi, đối thủ chủ yếu của Axle là những tay bất lương thuộc những hội môtô khác. Các băng nhóm môtô này chuyên đi quậy phá nên chúng hay dùng tay không và nếu có thì vũ khí cũng chỉ là tự tạo từ các loại vật dụng thông thường như gậy bóng chày, thùng rác... Vì các cuộc đụng độ trong trò chơi chủ yếu diễn ra bằng tay không nên nhà sản xuất đã tập trung vào việc xây dựng các động tác đánh võ đẹp mắt và được kết hợp với nhau rất chặt chẽ. Mỗi loại vũ khí đều có cách sử dụng và cách tạo ra những "tuyệt chiêu" hoàn toàn khác nhau, khi nhân vật Axle tung ra các đòn liên hoàn từ né tránh đến khóa và cuối cùng là ra tay chế ngự đối thủ. Tất cả các động tác trên đều được vẽ khá đẹp, bên cạnh đó các hiệu ứng xoay chuyển góc độ của camera cũng góp phần làm tăng sức hấp dẫn cho các đòn đánh kết hợp này. Cũng chính vì sự xoay chuyển liên tục của camera trong trò chơi mà các nhà sản xuất phải tạo ra chế độ khóa mục tiêu để người chơi không bị mất phương hướng khi liên tục bị chuyển đổi góc nhìn.

MÔTÔ - NÉT QUYẾN RŨ CỦA TRÒ CHƠI

Axle và chiếc môtô, bạn đồng hành của anh ta.

Cưỡi môtô đi dạo trong thành phố cũng rất thú vị.

Màn biểu diễn độc đáo của Axle

Xe môtô trong trò chơi được sử dụng khá phong phú, từ các loại xe thông dụng đến các loại xe làm theo đơn đặt hàng, các loại xe thể thao, và có một số xe thuộc loại đắt tiền. Axle bắt đầu trò chơi bằng chiếc chiến xa của mình và chiếc xe này như một người bạn thân sẽ cùng anh ta rong ruổi suốt cuộc hành trình. Bạn không cần lo lắng nhiều về khó khăn trong việc vừa điều khiển xe vừa chiến đấu với kẻ thù, vì những điều này nhà sản xuất đã hỗ trợ người chơi rất nhiều khi đưa vào một số tính năng như khóa tốc độ cho bằng với tốc độ xe của đối thủ, giúp bạn có nhiều thời gian tập trung vào chiến đấu hơn là lo giữ thăng bằng cho chiếc xe cũng như lo sợ con mồi đột nhiên biến mất sau một vài lần "bo cua" hoặc tăng tốc. Tuy nhiên, nếu bạn tin vào bản lĩnh lái xe của mình thì có thể không cần sử dụng kỹ năng này mà vẫn có thể bám đuôi và hạ đối thủ. Nhưng xin nói trước rằng điều này sẽ khá khó khăn đấy! Ngoài ra người chơi còn được trang bị một kỹ năng đặc biệt là sử dụng bánh trước của xe môtô như một loại vũ khí hiệu quả để làm đối phương ngã khỏi xe, động tác này vừa đẹp mắt lại vừa hiệu quả. Chiếc môtô của Axle là một chiếc xe đã được nâng cấp khá hoàn thiện, nhưng nếu cảm thấy chán bạn có thể thay đổi và lái những chiếc xe khác trong bộ sưu tập của anh ta. Đáng tiếc là trong trò chơi này bạn không thể tìm thấy bất kỳ cách chơi mạng nào.

NHÂN VẬT TRONG GAME

Kể từ khi dòng game "Road Rash" kết thúc, hầu như không có trò chơi nào có thể phát huy được nét độc đáo của nó, vì thế khi ý định làm trò chơi theo hướng này của các nhà sản xuất bị tiết lộ đã lập tức gây được sự chú ý của đông đảo người hâm mộ trước đây. Hy vọng trò chơi sẽ làm hài lòng các bạn cũng như gợi nhớ đến một dòng game đã từng nổi tiếng trong một thời gian dài.

THANH BÌNH
thanh.binh@but-tre.com

Tên Game: Giants Citizen Kabuto
Thể loại: Hành động
Sản xuất: Interplay
Phát hành: Planet Moon Studios
Ngày phát hành: 6/12/2000
ESRB: Mature

Cấu hình: PII 450MHz hoặc tương đương, RAM 128MB, VGA 16MB, HDD 1,3GB, Win 98/ME/XP, 2CD

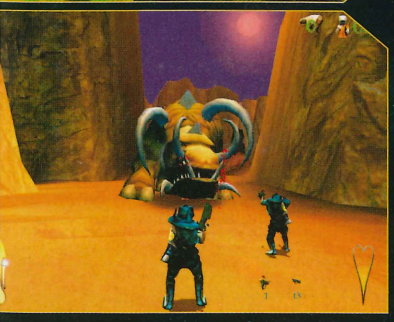
GIANTS CITIZEN KABUTO
HÒN ĐẢO MA THUẬT

Cách đây vừa tròn 3 năm, Planet Moon Studios lúc đó hầu như không hề có tên tuổi gì trong làng game đã có một bước tiến quan trọng khi cho phát hành Giants Citizen Kabuto (GCK), một game hành động được đánh giá rất cao lúc bấy giờ thông qua những website chuyên về game cùng những bình chọn của cộng đồng gamer. Chính điều đó đã đẩy GCK lên hàng "Top Ten" những game hành động được yêu thích nhất, đúng với tiêu chí lựa chọn những game "Cũ mà hay".

GIỚI THIỆU

GCK diễn ra trên hành tinh Majorca, vốn được mệnh danh là địa điểm đẹp nhất trong hệ thiên hà. Tel, Baz, Reg, Gordon và Bennett là năm anh chàng người ngoài hành tinh đang hết sức vui vẻ trên phi thuyền của họ trực chỉ đến Majorca để tận hưởng kỳ nghỉ mát của mình. Thật xui xẻo làm sao, phi thuyền của họ bị mất phương hướng và lao đầu xuống một hòn đảo kỳ lạ không có tên trên bản đồ. Năm anh chàng tội nghiệp của chúng ta bị văng ra khỏi con tàu và thất lạc nhau tại chính nơi họ định đến: hòn đảo thuộc hành tinh Majorca! Câu chuyện sẽ thú vị hơn khi bạn biết rằng họ không hề đơn độc. Trên đảo còn có dân tộc Sea Reapers dưới sự chỉ huy của nữ hoàng Sappho độc ác liên kết với loài Kabuto khổng lồ, man rợ và háu đói với mong muốn tiêu diệt người lùn Smartie để làm bá chủ hòn đảo xinh đẹp này. Bạn sẽ đóng vai anh chàng Baz trưởng nhóm ra tay giúp đỡ người lùn Smartie trong lúc tìm kiếm bạn bè.

Kabuto bị hạ gục



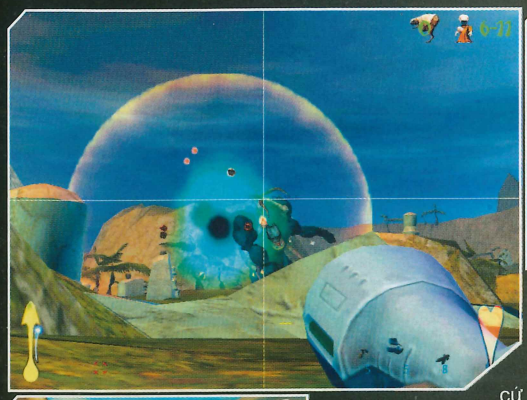
HÀNH ĐỘNG LÔI CUỐN

GCK thể hiện hình dáng, điệu bộ nhân vật, nội dung đối thoại và những đoạn cắt cảnh trước mỗi nhiệm vụ rất hài hước, vui nhộn và không nặng tính bạo lực. Xuyên suốt 18 màn chính với hàng tá nhiệm vụ phụ, GCK sẽ đem đến cho bạn những giây phút thật sự bận rộn. Thành công của GCK đạt được là do nhà sản xuất biết kết hợp nhiều thể loại ăn khách lại với nhau, bao gồm bắn súng, xây dựng căn cứ và đua thuyền ca nô. Trong số đó, điểm nhấn của GCK chính là thể loại bắn súng, bạn sẽ được "chìm đắm" trong những màn bắn súng nghẹt thở với những kẻ thù đa dạng. Game độc đáo ở chỗ có hai chế độ bắn khác nhau: góc nhìn người thứ nhất (FPS) và góc nhìn người thứ hai (TPS).

Vũ khí trong game rất đa dạng và tùy theo phe mà bạn có thể kết hợp sử dụng nhiều vũ khí khác nhau. Mecc là dân tộc ngoài hành tinh nên vốn dĩ có nền khoa học kỹ thuật phát triển vượt bậc. Tuy mang tiếng là đi nghỉ mát nhưng vũ khí của Mecc mang theo rất "đáng nể", thiên về công nghệ cao và có những vũ khí "khủng bố" cả về kích thước lẫn sức công phá. Tuy nhiên, lượng đạn trong súng bị hạn chế nên đôi lúc bạn phải chiến đấu với súng lục yếu ớt. Cũng may, những người bạn sẽ hỗ trợ bạn rất nhiều. Ngược lại với Mecc, phe Reaper chủ yếu sử dụng những cây cung ma thuật có sức mạnh rất ghê gớm, kết hợp với những phép thuật vô cùng nguy hiểm như Firewall, Tornado, Cluster... có thể "rút" của bạn hơn nửa bình máu! Bạn hãy coi chừng những tên Evil Reaper vì chính chúng tạo ra ma thuật, những tên Sea Reaper còn lại thì không có gì đáng ngại vì chỉ cần một viên của khẩu Sniper chính xác là đủ. Nguy hiểm nhất chính là phe Kabuto: chúng rất đa dạng về chủng loại, kích thước và kiểu tấn công. Chúng rất thích độn thổ và lao tới bất ngờ. Đôi khi chúng chỉ là những con bọ nhép háu đói hay những con cua bò lổm ngổm phun ra những viên acid có màu sắc sặc sỡ. Càng về sau, kích cỡ của chúng ngày càng to lớn và chắc bạn cũng hiểu điều đó đồng nghĩa với việc bạn sẽ tốn khá nhiều thời gian và sự khéo léo để tránh khỏi những bước chân to khỏe của chúng trước khi có thể bình tĩnh bắn trả. Tuy nguy hiểm nhưng phe Kabuto chỉ đóng vai phụ trong GCK, chủ yếu bạn sẽ nhập vai Mecc và tha hồ "vùng vẫy" giữa bọn Sea Reaper và Kabuto "nhóc tì", chỉ những màn về sau bạn mới có cơ hội giáp mặt với những Kabuto đồ sộ và gần như "bất khả xâm phạm" (nhưng vẫn có điểm yếu dành cho bạn khám phá).

Toàn cảnh hòn đảo

Kẻ thù rất thông minh. Chúng thường xuyên đi theo nhóm từ 2 đến hơn 10 tên và sử dụng chiến thuật bao vây trước khi nã súng liên tục hay xông vào xâu xé bạn. Chúng biết cảnh giác khi bạn sẩy tay bắn hụt và ngay lập tức báo động cho đồng bọn, đồng thời chạy đi tìm nơi an toàn để núp hay gài bom mìn để "nhử" bạn. Khi nhắm không chọi lại với bạn, chúng sẽ bỏ chạy để giữ an toàn và sử dụng đồng bọn



Nữ hoàng Sappho

để che chắn. Tuy nhiên, vẫn còn khá nhiều lỗi vụn vặt làm giảm giá trị của GCK, chẳng hạn như đôi lúc bạn chỉ cần leo lên một ngọn đồi là có thể thoát khỏi tầm săn đuổi của Kabuto vì chúng không tài nào leo lên đó được, hay thỉnh thoảng bạn sẽ bắt gặp những tên Sea Reaper ngốc nghếch không ngừng cắm đầu chạy về phía... bức tường. Dĩ nhiên những lỗi nhỏ như vậy không gây ảnh hưởng nhiều, nếu không muốn nói góp phần khiến cho game trở nên dễ chơi đối với những người mới bắt đầu làm quen với thể loại game hành động.

XÂY DỰNG VÀ ĐUA

Không chỉ dừng ở thể loại bắn súng, GCK còn pha trộn thêm trong nó chút yếu tố chiến lược, tuy không chi tiết nhưng cũng giúp GCK có thêm nhiều "màu sắc" và đẩy game vượt lên những đối thủ. Chiến thuật của GCK khá đơn giản, bạn chỉ cần thu thập đủ hai thứ tạm gọi là tài nguyên để giữ cho căn cứ của mình hoạt động tốt: người Smartie và sinh vật kỳ lạ có tên là Vimp. Smartie đóng vai trò như những nông dân và Vimp được dùng để lấy thịt cung cấp cho nông dân nếu muốn họ làm việc có hiệu quả và liên tục.

Kẻ thù luôn rình rập ở khắp nơi và tấn công bất kỳ lúc nào, do đó bạn không nên xem nhẹ việc phòng thủ. Trước nhất, bạn cần xây Gift Shop để cung cấp vũ khí tối tân, trạm phòng thủ, pháo đài đủ loại nhằm tăng phần vững chãi cho căn cứ.

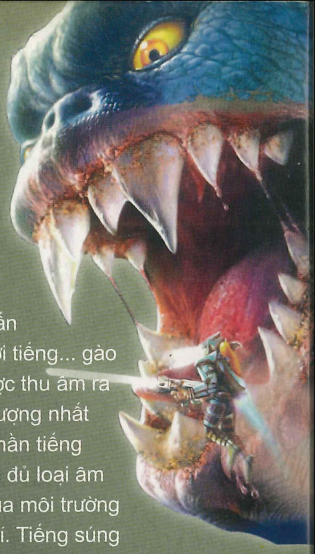
Ngoài ra, khi chơi chiến dịch của phe Reaper, bạn còn được điều khiển một chiếc canô của Sea Reaper và đua ba vòng trên biển. Người chiến thắng là người về nhất sau ba vòng và không bỏ sót những cột mốc rải rác dọc đường đua. Trên mỗi vòng, bạn sẽ nhặt được khá nhiều món đồ chơi rất hữu ích như súng thần công, bộ phận tăng tốc độ, khiến cuộc đua trở nên hào hứng hơn, giúp bạn hạ thủ những tên Sea Reaper gan lì dám vượt qua mặt bạn. Những gì bạn cần làm lúc đó chỉ là nhắm cho chính xác và thả chuột, tự khắc bạn sẽ trở nên dẫn đầu ngay!

HÌNH ẢNH VÀ ÂM THANH

Thường trong các trò chơi, phần đồ họa luôn được chú trọng nhiều nhất và GCK cũng không phải là ngoại lệ. Hầu hết các màn trong game đều diễn ra vào ban ngày, cảnh vật thể hiện hết sức tươi tắn và rực rỡ dưới ánh mặt trời, nhất là khi bạn chuyển hướng camera về phía mặt trời, hiệu ứng Sun Flare sẽ khiến cho bạn cảm thấy như mặt trời thật sự hiện diện như trong trò chơi chứ không chỉ là một quả cầu lửa trong đa số trò chơi khác. Chỉ thông qua những mô hình, nhà sản xuất đã có thể làm cho các nhân vật sinh động hẳn với những chuyển động hay cử chỉ "độc nhất vô nhị" mà không thể tìm thấy trong một game nào khác, nó thể hiện được tầm vóc của những con Kabuto to khỏe, những anh chàng Mecc dũng cảm hay cô phù thủy nhỏ Delphi duyên dáng.

Sở dĩ đồ họa của GCK đạt được chất lượng như vậy vì GCK là một trong những game đầu tiên được thiết kế lại dành cho card đồ họa Geforce 3, nên game được chăm chút hơn về mặt mô hình và hiệu ứng như đổ bóng... nhằm nâng phần đồ họa của GCK lên một bậc so với những game hành động khác đương thời. Tuy nhiên, bạn đừng vội nghĩ GCK yêu cầu cấu hình cao, game chạy rất tốt trên những cỗ máy trung bình và nếu sở hữu trong tay card màn hình Geforce 2 thông dụng, bạn có thể dễ dàng thưởng thức GCK mà không có chút lo ngại gì.

Song song với đồ họa, âm thanh cũng được Planet Moon Studios đầu tư kỹ lưỡng. Đặc biệt là khâu giọng nói của nhân vật, rất dí dỏm và có "thần", phù hợp với tính cách của từng nhân vật. Chẳng hạn anh chàng Baz rất ra dáng thủ lĩnh với chất giọng ồm ồm, Delphi xinh đẹp không kém với giọng mượt mà và tên trùm Kabuto ấn tượng với tiếng... gào rống được thu âm ra trò. Ấn tượng nhất vẫn là phần tiếng động với đủ loại âm thanh của môi trường và vũ khí. Tiếng súng nổ rất đặc trưng cho từng loại vũ khí, tiếng gầm rú của kẻ thù, tiếng sóng vỗ..., tất cả hòa trộn lại thành một thứ âm thanh vô cùng hấp dẫn khiến bạn có thể tận hưởng hàng giờ bên chiếc PC của mình.



KẾT LUẬN

Thật đáng tiếc vì GCK vẫn còn tồn tại nhiều khuyết điểm. Lỗi thông dụng nhất là game hay bị "văng" ra desktop ngay khi đoạn cut-scene vừa kết thúc, một số màn không thể qua sau khi đã hoàn thành đầy đủ yêu cầu, game chạy nhanh chậm không ổn định. Nhưng hầu hết những lỗi này đã được sửa trong phiên bản patch 1.4 có thể tải xuống dễ dàng từ mạng. Bạn nên tải về phiên bản này trước khi bắt đầu nhập cuộc với anh chàng Baz. Quả thật, GCK là một game hành động rất đáng chơi vì nó có thể giúp bạn thư giãn bằng những pha bắn súng cực kỳ hấp dẫn, với nhiều sáng tạo về gameplay và đồ họa tuyệt vời. Nói tóm lại, GCK là một game thành công dựa trên những thể loại ăn khách nhất. Chính bởi những ưu điểm vừa kể trên mà không phải ngẫu nhiên GCK được đề cử giải "Game hành động hay nhất trong năm" (năm 2000).

NGUYỄN ĐỨC QUANG

Loài Kabuto khổng lồ

Hòn đảo nhìn từ trên cao

CheatCode

Battle Mages:

Trong khi chơi, bạn hãy nhấn phím "Enter" và nhập một trong các mã sau đây:

Mã:	Kết quả:
EasyWin	Thắng ngay lập tức
ShamefulLoss	Nhập mã này nếu bạn muốn đi lại màn
arisemywarriors	Tăng cường ngay lập tức chiến binh
iamgreatcornholio	Tăng thêm nhiều điểm kinh nghiệm
gimmegimmegimme	Cung cấp tức thời 1000 đồng tiền vàng
perfectwarrior	Cung cấp những chiến binh mạnh nhất
exit	Thoát trò chơi ngay lập tức.

Dead Man's Hand

Trong khi chơi bạn nhấn phím "Tab" để vào cửa sổ console, và hãy nhập một trong những mã sau:

Mã :	Kết quả :
allammo	Tăng tất cả các loại đạn lên 999
God	Bất tử
fly	Chuyển camera đến bất cứ nơi nào trên bản đồ.

Far Cry

Trong khi chơi bạn hãy nhấn phím "~" để vào cửa sổ console và nhập vào một trong những mã sau:

Mã	Kết quả
give_all_weapons=1	Trang bị tất cả các loại vũ khí
give_all_ammo=1	Nạp đầy đạn cho tất cả các loại súng
god_mode_count=1	Bất tử
\save_game	Lưu lại bất cứ lúc nào.

Painkiller

Trong khi chơi bạn hãy nhấn phím "~" và nhập vào một trong những mã sau đây:

Mã:	Kết quả
PKAMMO	Trang bị 999 đạn
PKPOWER	Trang bị đầy máu và đạn
PKWEAPONS	Trang bị đầy đủ vũ khí
PKGOLD	Tăng tối đa số tiền
PKDEMON	Biến thành quái vật
PKWEAKENEMIES	Làm cho đối thủ suy yếu đi
PKGOD	Mã bất tử
PKHASTE	Giúp nhân vật di chuyển nhanh hơn
PKWEAPONMODIFIER	Thay đổi các loại vũ khí mạnh hơn.

Sacred

Trong khi chơi bạn nhấn phím "~" và nhập vào dòng lệnh "sys cheats 963" để kích hoạt cheat, sau đó nhập một trong các mã sau:

Mã	Kết quả:
cheat decap	Biến nhân vật thành kỵ sĩ không đầu
cheat lord	Bất tử
cheat suicide	Tự sát
cheat teleport	Di chuyển tức thời đến nơi bạn muốn.

ĐẶNG THANH BÌNH

PC-GAMEHARDWARE
Mở rộng giới hạn giải trí..!
SPARKLE COMPUTER
Color Under the Sun!
Graphics to Drench Your Senses
NVIDIA FX 5950 Ultra
NVIDIA FX 5900 XT
NVIDIA FX 5700 Ultra
NVIDIA FX 5700
NVIDIA FX 5600XT
NVIDIA FX 5500
NVIDIA FX 5200
NVIDIA MX 4000
ATI Radeon 9800XT
ATI Radeon 9800
ATI Radeon 9600XT
ATI Radeon 9200SE
Altec Lansing Speaker Systems for Gaming
VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com
Chi nhánh: Xsoft Group
Địa chỉ: 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184
UnlimitedEntertainment

Barebone PC

Chơi game trong phòng khách

Nhỏ, gọn và cơ động, barebone đủ sức thay thế máy tính để bàn trong công việc văn phòng nhưng liệu có đủ sức chơi game không?

Barebone PC, còn gọi Small Form Factor (SFF) PC - máy tính kích thước nhỏ, thường bao gồm ba thành phần chính: bo mạch chủ, bộ nguồn và thùng máy nhỏ gọn. Để có được kiểu dáng "mi-nhon" này, nhà sản xuất buộc phải tích hợp hầu hết các thành phần quan trọng như bộ xử lý đồ họa, âm thanh, card mạng, modem, giao tiếp USB/FireWire... vào bo mạch chủ. Bạn chỉ cần bổ sung bộ xử lý (CPU), bộ nhớ RAM, ổ đĩa cứng (HDD) và ổ đĩa quang (CD-ROM, DVD-ROM) là có được "bức tranh" PC hoàn chỉnh. Thật dễ dàng nhận thấy hầu hết barebone hiện nay đều xuất phát từ các hãng sản xuất bo mạch chủ nổi tiếng như "kẻ tiên phong" Shuttle và những "hậu bối" AOpen, ASUS, Gigabyte,... Gần đây, Abit, Biostar, MSI đưa ra barebone dựa trên nền tảng Intel Springdale (chipset 865G) tối ưu cho bộ xử lý Intel Pentium 4 siêu luồng (Hyper-Threading), hỗ trợ bus hệ thống (FSB) 800MHz, bộ nhớ kênh đôi DDR400; và quan trọng nhất là cho phép game thủ gắn thêm card đồ họa AGP 8X. Vì họ hiểu rằng, dân chơi game không thích đồ họa "onboard".

ABIT DIGIDICE

Giá tham khảo: 235 USD

Bảo hành: 3 năm

Phần lớn gamer khao khát tốc độ đều thích tính ổn định, khả năng ép xung cao của mainboard Abit. Vậy chúng ta chờ đợi gì ở khối SFF DiGiDICE của hãng này?

So với các sản phẩm giới thiệu kỳ này thì DiGiDICE "to con" nhất. Vậy mà "bộ cánh" khoác bên ngoài lại trông khá đơn giản với 4 nút nhấn truy cập nhanh vào các trình ứng dụng và 1 nút vặn đa năng khá to đảm nhận luôn cả phần việc bật, tắt và ép xung hệ thống (tối đa lên 15%), kết hợp với màu bạc của phần vỏ, màn hình LCD và đèn hiển thị màu xanh hài hòa. Nhưng Abit cần thiết kế nắp đậy một cách nghiêm túc hơn vì nắp đậy hiện tại rất dễ khiến mọi người liên tưởng đến đồ chơi bằng nhựa do "Chợ Lớn" sản xuất. Bạn có thể dễ dàng "giấu" nó dọc theo thân máy để mở ra các cổng kết nối như lỗ cắm mic, headphone, USB, FireWire và bộ đọc thẻ nhớ. Thiết bị điều khiển từ xa của Abit dù không "hấp dẫn" như MSI nhưng hoạt động khá nhạy. Bạn có thể dùng nó để khởi động hoặc tắt máy tính và gọi các lệnh điều khiển ứng dụng mà DiGiDICE hỗ trợ. So với các sản phẩm khác, hệ thống được nhà sản xuất "trang bị" khá nhiều phụ kiện. Thậm chí hệ thống còn có cả một lọ nước hoa gắn phía sau thùng máy để khi bộ tản nhiệt nóng lên, nước hoa sẽ tỏa hương thơm. Thật thú vị!

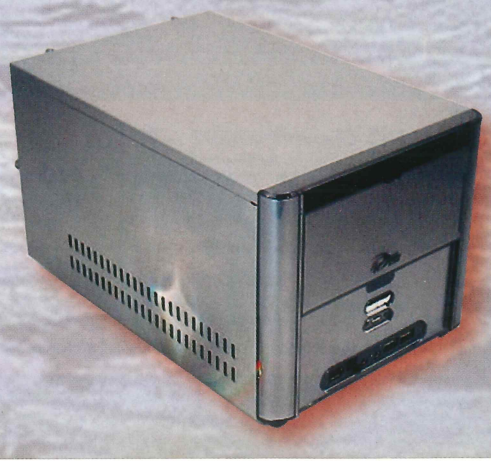
Với barebone này, nhóm thử nghiệm "tin chắc" việc lắp ráp sẽ "dễ như trở bàn tay". Vậy mà lại một lần nữa, việc "vượt chướng ngại cuối cùng để kết thúc màn chơi" tiếp tục "thách thức" chúng tôi. Dù bên trong khoang máy khá rộng và nhà sản xuất đã tính đến trường hợp khách hàng có nhu cầu nâng cấp bo mạch đồ họa "xịn" bằng việc dành riêng hẳn một khe trống ở giữa khe AGP và PCI. Nhưng do thiết kế chưa được tốt lắm, bạn có thể sẽ vẫn gặp khó khăn nếu có ý định nâng cấp cho DiGiDICE.

BIOSTAR IDEQ 200T

Giá tham khảo: 260 USD

Bảo hành: 3 năm

Biostar IDEQ 200T thiết kế không phức tạp, mẫu mã không cầu kỳ nhưng lại rất hiệu quả. Cũng như các sản phẩm khác, IDEQ 200T có ngõ kết nối phía trước bao gồm một IEEE1394, SPDIF-in, ngõ cắm mic, headphone và hai cổng USB 2.0. Nút "power", "reset" được đặt bên cạnh hai đèn LED nhỏ hiển thị trạng thái nguồn và hoạt động của đĩa cứng như thường thấy ở các máy để bàn. Thiết kế bên trong khoang máy rất đơn giản. Dù kích cỡ nhỏ nhưng IDEQ 200T là barebone lắp đặt dễ nhất trong ba barebone thử nghiệm! Nhà sản xuất cho phép bạn lắp thêm một ổ đĩa quang, một ổ mềm và một ổ đĩa cứng. Hệ thống hoàn toàn tương thích với BXL Prescott mới của Intel nên bạn không cần phải cập nhật BIOS. Có điều, bạn cần lưu ý cấp thêm nguồn khi lắp card đồ họa rời. Như khi lắp XFX Geforce FX5900 XT, chúng tôi phải nối thêm dây nguồn thì mới cắm được vào



đầu nối nguồn thứ cấp trên card đồ họa. Nhà sản xuất không cung cấp sẵn bộ đọc thẻ nhớ như đa số các sản phẩm khác. "Vẻ ngoài" IDEQ 200T rõ ràng không có nhiều điểm "lôi cuốn" nhưng chiếc barebone PC này vẫn có thể tự tin "ngự" trên bàn làm việc của bạn với đặc tính gọn, nhẹ và đơn giản. Cuối cùng, trước khi đưa hệ thống "vào trận", bạn nên cẩn thận kiểm tra và chuyển nguồn điện sang vạch 220V nhằm tránh điều đáng tiếc.

MSI MEGA 865

Giá tham khảo: 450 USD
Bảo hành: 1 năm

Ra mắt lần đầu tại triển lãm CES 2004, tổ chức ở Las Vegas, bang Nevada, Mỹ vào giữa tháng giêng năm 2004, MSI MEGA 865 mang đến cho người dùng "bản phác thảo" đầu tiên về hệ thống máy tính rạp hát gia đình (Home Theatre PC). Thật vậy, cái tên MEGA (MSI Entertainment Gaming Appliance-thiết bị trình diễn trò chơi và giải trí) đặt cho barebone đã thể hiện đầy đủ "kim chỉ nam" của MSI trong quá trình thiết kế và sản xuất MSI MEGA 865. Vẻ ngoài bóng bẩy và sang trọng của MEGA 865 rất dễ "đánh gục" bạn ngay từ cái nhìn đầu tiên. Nhưng không chỉ vậy, đây còn là một barebone được tích hợp nhiều thứ nhất. Với hai chế độ "Hi-Fi" và "PC" độc lập, MEGA 865 có thể vừa hoạt động như dàn máy nghe nhạc dân dụng vừa có thể trở thành máy tính chạy Windows.

Mặt trước barebone có hai hàng nút điều khiển chính. Hàng dọc gồm hai nút chuyển chế độ "Hi-Fi" và "PC", xen giữa là nút vặn (có thể nhấn) điều khiển nhiều chức năng như dò đài, chỉnh âm lượng... Phía dưới là nút bật nắp bảo vệ để mở ra các cổng kết nối USB 1.0/2.0, IEEE 1394 (6 chân và 4 chân) chuyên dùng trong máy quay phim kỹ thuật số. Ngoài ra, bạn còn được cung cấp lỗ cắm mic, headphone và SPDIF. Hàng nút ngang với các chức năng điều khiển chính dành cho chế độ "Hi-Fi" như play, stop, eject,... thực sự khiến MEGA 865 nổi bật so với các SFF thông dụng khác. Không những thế, MSI còn trang bị cho MEGA 865 bộ đọc thẻ nhớ 6 trong 1; tích hợp Wi-Fi không dây 802.11b; và màn hình LCD to, hiển thị đầy đủ thông số ở chế độ "Hi-Fi". Kèm theo sản phẩm còn có bộ điều khiển từ xa và anten thu đài AM/FM.

Việc lắp đặt MEGA quả nhiên là điều chẳng dễ dàng tí nào! Thiết kế "quá gọn" của khoang máy khiến mọi thao tác bên trong trở nên khó khăn. Nhưng đối với người dùng có kinh nghiệm lắp ráp thì xem ra cũng chẳng đến nỗi gì nếu như

không phải gắn thêm card màn hình. Ở những lần thử đầu tiên, chúng tôi quan sát và cho rằng không thể "nhét" lọt bo mạch đồ họa XFX FX 5900XT vào chiếc hộp chỉ lớn bằng hộp "đựng giầy". Vì phần dây cắm nguồn trên mainboard không chịu yên vị mà lấn sang cả khe mở rộng AGP, nhóm thử nghiệm buộc phải tháo toàn bộ các bộ phận trên barebone. Lắp cỗ máy Geforce FX vào trước rồi sau đó mới gắn lần lượt từng phần lại. Khá vất vả! Vậy mà mọi chuyện cũng đâu vào đấy. Hệ thống nhận dạng và làm việc tốt với BXL Intel Pentium 4 (Prescott) 2,8 GHz. Thế nhưng, lúc này ổ đĩa kết hợp DVD và CD-RW đi kèm lại "dở chứng". Nó chẳng chịu đọc bất cứ đĩa CD hay

BẢNG THÔNG SỐ VÀ ĐÁNH GIÁ CHUNG

	ABIT DiGiDICE	Biostar IDEQ 200T	MSI MEGA 865
Kích thước (mm) NgangxDọcxSâu	307x215x255	210x178x323	202x151x320
Hỗ trợ BXL	Intel Pentium 4 (533/800) HT, Prescott	Intel Pentium 4 (533/800) HT, Prescott	Intel Pentium 4 (533/800) HT, Prescott
Hỗ trợ bộ nhớ	Dual DDR 266/333/400, 2 khe cắm, tối đa 2GB	Dual DDR 266/333/400, 2 khe cắm, tối đa 2GB	Dual DDR 266/333/400, 2 khe cắm, tối đa 2GB
Chipset	Intel 865G+ICH5	Intel 865G+ICH5	Intel 865G+ICH5
Audio on-board	5.1 Channel, Realtek ALC650	5.1 Channel, C-Media CMI9739A, AC'97 CODEC	5.1 Channel, Realtek 655/658, AC'97 Codec
VGA on-board	Intel Extreme 2	Intel Extreme 2	Intel Extreme 2
Lan on-board	10/100	10/100	10/100, WLAN
Khe cắm mở rộng	1xAGP 8X, 1xPCI	1xAGP 8X, 1xPCI	1xAGP 8X, 1xPCI
Kết nối mặt trước	1xMic, 1xHeadphone, 1xIEEE1394, 2xUSB(2.0)	1xMic, 1xHeadphone, 2xUSB(2.0), 1xSPDIF-in, 1xIEEE1394A	1xMic, 1xHeadphone, 2xUSB(2.0), 1xSPDIF-in, 1xIEEE1394 (4 chân), 1xIEEE 1394 (6 chân)
Kết nối phía sau	2xPS/2, 1xVGA, 1x(Speaker, Line-out, Line-in, Mic-in, Center/Sub woofer và SPDIF Out), 2xUSB 2.0, 1xLAN(RJ-45)	1xSerial, 2xPS/2, 1xVGA 2xUSB(2.0), 1x(Line in, Line out, Mic) 1xSPDIF-out, 1xIEEE1394A, 1xLAN(RJ-45)	1xParallel, 1xVGA, 1xSerial, 2xPS/2, 1x Mic in/Line in/Line out 2xUSB, 1xLAN(RJ45), 1xSPDIF-out, 1xPhoneJack(RJ11)
Bộ đọc thẻ nhớ	SM, MMC, SD, MS, CF, Micro drive	-không-	SM, MMC, SD, MS, CF, Micro drive
Nguồn	200W	200W	250W
Mẫu mã	Khá	Khá	Xuất sắc
Hiệu năng	Khá	Khá	Trung bình

DVD "Trung Quốc" nào, khiến nhóm thử nghiệm phải thay một đầu đọc khác để có thể kiểm tra các chức năng có liên quan đến việc đọc đĩa của hệ thống, như cài đặt chương trình, nghe nhạc, xem phim.

NHẬN XÉT

Nếu quyết định chọn barebone PC thì ngoài yếu tố mẫu mã và giá thành, gamer cần quan tâm đến ba yếu tố quan trọng sau.

• Thứ nhất, khả năng gắn thêm bo mạch đồ họa rời vì chất lượng đồ họa tích hợp chỉ ở mức căn bản. Trước mắt, bạn có thể "dùng tạm" được nhưng việc nâng cấp không sớm thì muộn vẫn sẽ đến. Cả ba sản phẩm thử nghiệm đều cho phép bạn gắn thêm card đồ họa; duy chỉ có MSI là hơi khó lắp card VGA "khổng lồ" (chiếm 02 khe cắm).

• Thứ hai, bạn cần quan tâm đến khả năng làm mát vì khi hoạt động dưới áp lực cao như chơi game, hệ thống tỏa rất nhiều nhiệt. Theo nhận xét của chúng tôi, với một cấu hình mạnh như cấu hình thử nghiệm, nếu phòng của bạn không có máy điều hòa nhiệt độ, e rằng tính ổn định của hệ thống sẽ bị "đe dọa" do đặc thù thời tiết ở nước ta. Ở đây, barebone ABIT xem ra thông thoáng nhất với hệ thống quạt thổi dạng OTES. Song giải pháp làm mát của IDEQ 200T là "tống" tất cả hơi nóng ra sau lại tỏ ra hiệu quả nhất. Trong khi đó, giải pháp thổi luồng hơi nóng từ trái ra bên phải thùng máy của bộ tản nhiệt MEGA sẽ bộc lộ "điểm yếu" khi bạn gắn thêm bo mạch đồ họa rời; "lối vào" của luồng không khí mát bên trái gần như bị bịt kín.

• Thứ ba, vấn đề được-mất của việc "chơi" barebone là điều bạn cần phải cân nhắc. Bạn sẽ được một hệ thống nhỏ gọn, dễ dàng di chuyển, thuận tiện cho việc tham gia các buổi Game LAN Party. Đổi lại, khả năng mở rộng sẽ rất hạn chế. Đối với hai barebone MEGA 865 và IDEQ 200T, khi bạn gắn thêm card đồ họa "khổng lồ", không gian của khe PCI kế cận có thể bị chiếm dụng nên không thể nâng cấp bo mạch xử lý âm thanh cao cấp. Về mặt này, DiGiDICE có ưu thế nhưng không có nghĩa ABIT cho bạn nhiều chọn lựa trong việc mở rộng.

Hãy suy nghĩ thật kỹ trước khi đi đến quyết định cuối cùng. Nhu cầu sử dụng của bạn như thế nào? Bạn có thực sự xem trọng kiểu dáng? Sự gọn nhẹ là cần thiết với bạn lúc này? Không gian nơi đặt máy được đảm bảo thoáng mát? Và cuối cùng, hầu bao của bạn có thoải mái? Nếu bạn trả lời "đúng" cho toàn bộ câu hỏi của chúng tôi, một trong ba khối barebone mà chúng tôi giới thiệu kỳ này có thể đáp ứng yêu cầu của bạn.

BÚT TRẺ
www.but-tre.com

LIÊN HỆ:

ABIT: Vi Tính 21-21 Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 925 3642. Sơn Hải-12 Lê Văn Linh, Hà Nội. ĐT: (4) 733 1515
MSI: GCC-781/A11 Lê Hồng Phong, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (8) 862 1163.
BIOSTAR, XFX: Việt Quang – 18A/28/4A Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1, TP.HCM ĐT: (8) 825 8563.

KẾT QUẢ ĐÁNH GIÁ TRÒ CHƠI

Do yêu cầu về tính tương thích của trò chơi, VGA on-board không chạy được với SplinterCell:PT. Còn với Far Cry, bạn sẽ gặp lỗi đồ họa trên bề mặt vân của đối tượng. Do đó, chúng tôi loại hai trò chơi này ra khỏi thử nghiệm dành cho VGA on-board.

Cấu hình thử nghiệm

CPU: Intel Prescott 2,8 GHz (FSB 800 MHz, bật Hyper-Threading)
RAM: Kingston 256MBx2 PC3200 (2.5-6-3-3, Dual Channel)
HDD: Seagate Barracuda 40 GB 7200 rpm
VGA rời: XFX NVIDIA Geforce 4 FX 5900XT 128MB (AGP 8X, trình điều khiển Forceware 61.11)
VGA on-board: Intel Extreme 2 (Trình điều khiển Intel Graphics Driver 14.1)
OS: Windows XP Professional (Service Pack 1)
Microsoft DirectX 9.0b

Trò chơi thử nghiệm:

Bắn súng ở góc nhìn người thứ nhất:
• Ubisoft's Far Cry (Patch 1.1 Build 1256)
• Atari's Unreal Tournament 2004 (Patch 3204) – UT2004
• Activision's Call of Duty (Patch 1.4)
Bắn súng ở góc nhìn người thứ ba:
• Ubisoft's Splinter Cell: Pandora Tomorrow • SplinterCell: PT

Sử dụng bản save game "Kundang Camp, Indonesia"
Mô phỏng đua xe:
• EA Sports's Need For Speed: Underground (Patch 1.4) – NFS:U

Chế độ chơi: Quick race – Circuit, map: Olympic Square
Chiến thuật thời gian thực:
• Vu Games's Warcraft: Frozen Throne Patch (Patch 1.1 5) – Warcraft III: FT

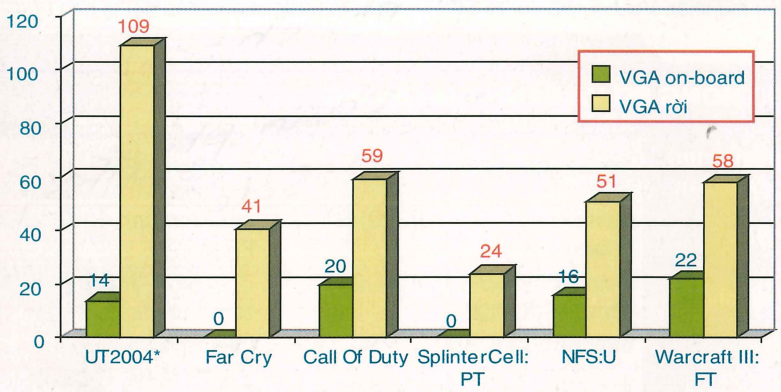
Chế độ chơi: Local Area Network, map: Spider Falls.

Số người chơi giả lập: 7 (gồm 6 máy-insane và 1 observer). Thử nghiệm trong 30 phút.

Tất cả các trò chơi đều được thiết lập chất lượng hình ảnh và độ chi tiết của vật thể ở mức tối ưu.

Với mong muốn đưa kết quả đánh giá gần với thực tế sử dụng, chúng tôi hoàn toàn không sử dụng các thử nghiệm dạng Flyby (chỉ đánh giá tốc độ xử lý của card màn hình là chính) mà tất cả các trò chơi đều được thiết lập cũng như tính điểm dựa trên các đánh giá dạng Botmatch (môi trường giả lập có cả máy). Do đó, kết quả có được sẽ phản ánh đúng khả năng "trình diễn" của toàn bộ hệ thống khi chơi game.

Số khung hình/giây trung bình của 3 hệ thống ở độ phân giải 1024x768x32bits, 0xaa, 0xaf



(*): số khung hình/giây trung bình của cả 3 màn: dm-rankin, as-convoy và br-colossus Do yêu cầu về tính tương thích của trò chơi, VGA on-board không chạy được với SplinterCell:PT. Còn với Far Cry, bạn sẽ gặp lỗi đồ họa trên bề mặt vân của đối tượng. Do đó, chúng tôi loại hai trò chơi này ra khỏi thử nghiệm dành cho VGA on-board.

ĐỒ CHƠI GAME

Tích hợp hay chuyên dụng?

TẤT CẢ TRONG MỘT

Đã là dân chơi... game chính hiệu thì hẳn bạn phải sắm cho đủ "đồ nghề" để... chơi! Nào là joystick để lái máy bay, đấu võ; gamepad để đá banh, đi cảnh; và còn phải có racing wheel để bước vào đường đua v.v... Sơ sơ cũng hết gần cả trăm "đô" chứ chẳng chơi. Đa phần, đâu phải ai cũng sẵn sàng đầu tư một khoản kha khá như thế, mà thường người chơi chỉ chọn món đồ phù hợp nhất với thể loại game mình yêu thích. Cũng may có một giải pháp hết sức tiện lợi và tiết kiệm, đó là sản phẩm MaxFire G-09D của Genius, gamepad 3-trong-1 tích hợp. G-09D chính là phiên bản cải tiến của gamepad G-08 (đã giới thiệu trong Thế Giới Game số 02 - 01/2004, trang 30).

Thật tuyệt khi bạn chỉ phải trả tiền 1 mà được đến 3. Sản phẩm G-09D có thể nói là đáp ứng được hầu hết các chức năng cần thiết cho mọi thể loại game có hỗ trợ thiết bị ngoại vi ngoài chuột và bàn phím. Với G-09D, giờ đây bạn có thể chơi được các trò mô phỏng máy bay, đua xe, đấu võ và đi cảnh chỉ trên 1 thiết bị điều khiển duy nhất. G-09D có thiết kế độc đáo, tiện lợi và gọn nhẹ, giống như loại tay cầm của hệ console. Giao tiếp của G-09D là cổng gameport và tương thích với mọi Windows.

Ngoài phần nút điều khiển di chuyển (D-Pad) thông thường, G-09D còn có bánh điều khiển vô lăng bọc xung quanh D-Pad, cần joystick nhỏ ngay bên dưới D-Pad rất tiện tay với kích thước và khoảng cách hợp lý, bạn có thể chuyển qua lại tức thời bất cứ kiểu điều khiển nào, nhất là đối với thể loại game đua xe. Khi trò chơi đòi hỏi những tổ hợp phím phức tạp trên bàn phím, thì 10 nút điều khiển có thể lập trình được (G-08 chỉ có 6 nút) sẽ là giải pháp để bạn không phải đụng tới bàn phím và tuỳ ý gán tổ hợp nhiều phím bấm cho 1 nút hoặc mỗi nút một phím...

Tuy nhiên điểm đặc biệt nhất của G-09D không phải nằm ở chỗ 3-trong-1 mà chính là tính năng "rung" có thể lập trình được cho từng phím riêng biệt. Với 6 chế độ rung mạnh/yếu khác nhau nhờ công nghệ Digital Force Technology, bạn sẽ có cảm nhận thực sự về hành động trong game. Tuy nhiên bạn đừng nhầm với tính năng "Force Feedback" của trò chơi đối với các thiết bị có tính năng phản hồi lực. G-09D sẽ liên tục rung lên mỗi khi bạn nhấn một nút đã định sẵn tính năng rung, chứ không phải rung do sự kiện xảy ra trong trò chơi. Có người bảo như vậy thì chẳng có gì đặc sắc, nhưng với một gamepad rung "bần bật" như vậy dù sao tay của bạn sẽ được "mát-xa" liên tục, chống tê cóng và giúp "máu huyết lưu thông" trong suốt hàng giờ chơi game. Cũng thú vị đấy chứ?

Thử nghiệm với các thể loại trò chơi khác nhau, G-09D chứng tỏ được ưu điểm của nó, tuy không phải tất cả đều hoàn hảo. Trọng lượng nhẹ, các nút nhấn nhạy, bố trí phù hợp, cần điều khiển gọn và vô lăng kích thước vừa phải. Tuy nhiên vô lăng sử dụng hơi bị cứng và phát ra tiếng kêu lớn mỗi khi thả tay, không thuận tiện bằng cần joystick nhỏ khi chơi đua xe. Phần mềm cài đặt hơi rườm rà.

Khi xu hướng tích hợp ngày càng trở nên thông dụng thì việc chọn cho mình một gamepad tích hợp như G-09D khá hợp lý với ưu điểm giá "mềm", nhiều tính năng và lại có cả "rung".

MỘT CHO TẤT CẢ...

Hãy tưởng tượng bạn đang ngồi trong buồng lái của chiếc Boeing 747 chở hàng trăm hành khách với một cái... bàn phím máy tính thì thật đáng thất vọng biết chừng nào. Lái máy bay "tầm cỡ" như vậy, ít ra cũng phải có một cái cần gạt to thì mới "đáng mặt" chứ! Vậy thì bạn nên để mắt đến Xterminator DualControl Joystick (DCJ) của hãng Gravis.

Với kích cỡ "hơi bị to" cộng với màu đen ấn tượng, DCJ bước đầu gây được cảm tình tốt đối với những người yêu thích thể loại game mô phỏng, đặc biệt là lái máy bay. Tay nắm lớn, khá chắc chắn, có thể xoay được 360°, các nút bố trí phù hợp cộng thêm một D-Pad mini ngay trên tay nắm mang lại nhiều khả năng điều khiển hơn cho người chơi đối với những thao tác cần đến phím di chuyển mà không bắt bạn phải "gặt gặt" tay nắm. Hàng nút còn lại nằm bên trái phía dưới phần đế của joystick để bạn có thể sử dụng cả 2 tay, đồng thời làm lực chịu để joystick không bị dịch chuyển. Một D-Pad phụ có chức năng như joystick thứ 2 nằm ở phần đế chính là câu trả lời cho cái tên DualControl của sản phẩm này. Bạn có thể kết hợp đồng thời D-Pad và joystick để thực hiện những chuyển động phức tạp mà đôi lúc chỉ có thiết bị chuột mới làm được. Tùy theo từng game, việc hoán chuyển chức năng qua lại giữa D-Pad và joystick tỏ ra rất hiệu quả. Ngoài việc điều chỉnh tốc độ của joystick bằng nút "Throttle", các nút còn cho phép bạn lập trình được đến 49 chức năng khác nhau qua phần mềm điều khiển Gravis Xperience.

Với khả năng điều khiển uyển chuyển như vậy, DCJ hầu như không bị hạn chế về thể loại game so với các joystick thông thường. Bạn hoàn toàn có thể chơi các thể loại máy bay, đua xe, hành động và cả phiêu lưu mạo hiểm mà không gặp khó khăn gì. Với giao tiếp gameport và USB (qua bộ chuyển đổi kèm sẵn), cộng thêm khả năng tương thích với Mac càng làm tăng thêm tính chuyên nghiệp của DCJ.

Dễ dàng điều khiển, tay cầm dịch chuyển nhẹ, nhạy và chính xác trong các chuyển động là ấn tượng rõ nét sau quá trình "thử lửa" với các thể loại game khác nhau. Có thể nói dùng DCJ để chơi Need For Speed: Underground còn dễ dàng và chính xác hơn các loại vô-lăng thông thường do tay nắm lớn, nhạy và tự động định vị lại vị trí zê rô, giống như dùng tay lái "trợ lực" vậy! Phần mềm điều khiển đi kèm rất dễ cài đặt và hầu như hoàn toàn tự động thiết lập theo chuẩn DirectX.

Với DCJ, giờ đây bạn có thể tạm cất bàn phím qua một bên để trở thành một phi công thực thụ với chiếc Boeing 747 trong Flight Simulator 2004. Nhưng trước hết bạn phải vượt qua "thử thách" về giá của nó (bảo hành 3 tháng).

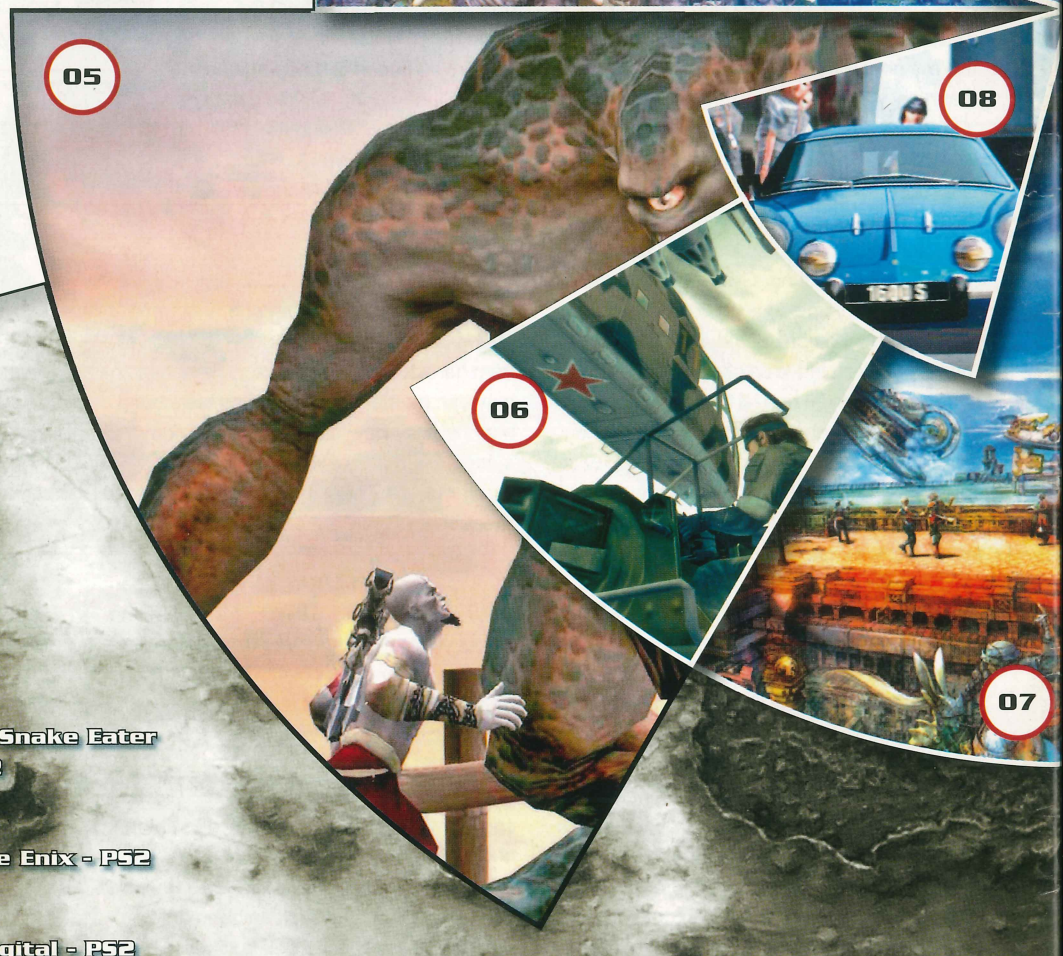
CÔNG MINH

LIÊN HỆ:

G-09D: giá 20USD, không bảo hành.Silicom - 30-32 Yersin, P. Nguyễn Thái Bình, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 821 1764. Silicom Đà Nẵng - ĐT: (511) 750 300. Silicom Hà Nội - ĐT: (4) 972 0888.

DCJ: giá 350.000 VND, bảo hành 3 tháng. Thái Á - 236 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, TP.HCM. ĐT: (8) 930 0042

TƯNG BỪNG GAME HAY E3 2004



01. F.E.A.R
(First Encounter Assault and Recon)
VU Games / Monolith Production - PC

02. Splinter Cell 3
Ubisoft / Ubisoft - PC

03. The Lord of the Rings -
The Battle for Middle-earth
EA Games / EA LA - PC

04. The Bard's Tale (2004)
inXile / inXile - PC

05. God of War
SCEA / SCEA - PS2

06. Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Konami / KCEJ - PS2

07. Final Fantasy XII
Square Enix / Square Enix - PS2

08. Gran Turismo 4
SCEA / Polyphony Digital - PS2

Halo 2 .13
Microsoft / Gearbox Software - Xbox

Jade Empire .14
Microsoft / Bioware - XBox

Mech Assault 2: Lone Wolf .15
Microsoft / Day 1 Studios - Xbox

Fable .16
Microsoft / Big Blue Box - XBox

E3 2004 đã kết thúc và TGG tháng trước cũng đã giới thiệu tổng quan về sự kiện này. Đa phần các game được trình diễn tại E3 phải mất một khoảng thời gian dài nữa bạn mới có cơ hội "sờ" tới được. Tuy nhiên, sẽ thật thiếu sót nếu không giới thiệu cùng bạn đọc những trò chơi đã "làm mưa, làm gió" tại E3 lần này. Tổng cộng có đến hơn 5.000 sản phẩm được trưng bày, trong đó những game sau được xem là tiêu biểu và được nhiều người quan tâm, khen ngợi nhất.

ĐOÀN CÔNG MINH

Metroid Prime 2: Echos .09
Nintendo / Retro Studios - Gamecube

The legend of Zelda .10
Nintendo / Nintendo - Gamecube

Resident Evil 4 .11
Capcom / Capcom - Gamecube

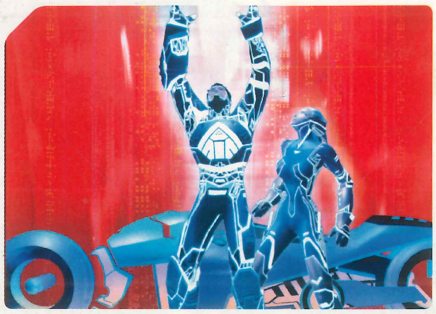
Spiderman 2 .12
Activision / Treyarch - Gamecube

HỌ ĐÃ MÊ GAME NÀO TRONG NĂM 2003?

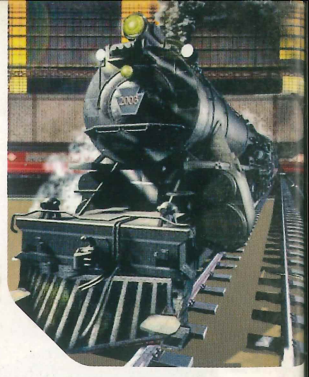
Đã bước sang tháng thứ 7 năm 2004, tuy nhiên có những game vẫn còn "nóng hổi" đối với gamer và được xem là những đại diện xuất sắc của năm 2003. Nhân sự kiện E3, TGG mời các bạn nhìn lại một số trò chơi "đình đám" nhất năm 2003. Những game giới thiệu trong bài này được tham khảo tại website GameSpy, một trong những "ban giám khảo game" có uy tín nhất.

CÔNG MINH

Sau 20 năm, công nghệ đã hiện thực được ý tưởng trong bộ phim hoạt hình "TRON" rất ăn khách của Walt Disney mà lúc đó (1982) người ta cho là chuyện viễn tưởng. **TRON 2.0**, một trong 10 game hay nhất của năm 2003. ▶

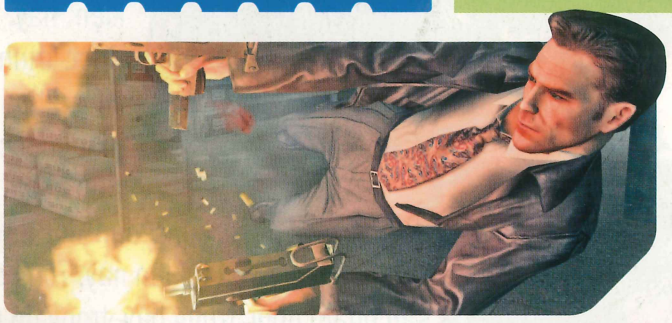


◀ Mệnh danh là **"GAME CỦA NĂM"** trên hệ PC, **Call of Duty** của Infinity Ward xứng đáng với danh hiệu và còn giành luôn giải **"Game FPS hay nhất"** với nhiều ý tưởng độc đáo và cách chơi sáng tạo. TGG số đầu tiên đã có bài giới thiệu về game này.



▲ **Railroad Tycoon 3**, khả năng mô phỏng cực kỳ mạnh mẽ và ấn tượng đã giành danh hiệu **"Game xây dựng hay nhất"** về cho game này.

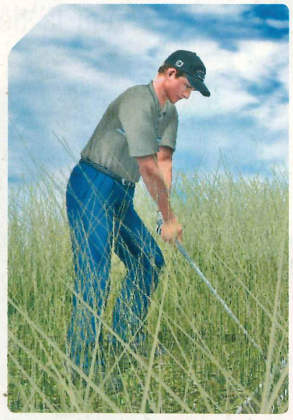
▲ **Rise of Nation** của Big Huge Games đã tạo bước tiến sáng giá cho thể loại RTS kể từ Age of Empires và giải **"Game RTS hay nhất"** đã về tay game này.



Max Payne 2: The Fall of Max Payne đáng lẽ đã không được xuất hiện trong danh sách này nếu không nhờ phần 1 quá tuyệt vời. Cốt truyện tuy hơi uỷ mị, nhưng khá hay, các vòng chơi được thiết kế rất tuyệt. Nhìn chung đây vẫn là một game hay, với cải tiến vượt bậc về đồ họa, hệ thống vật lý xuất sắc làm mọi thứ thật như ngoài đời vậy. ▶

Kẻ khen, người chê, nhưng bao giờ loạt game GTA cũng thành công rực rỡ mỗi khi được phát hành. Năm nay giải **"Game hành động/ Phiêu lưu hay nhất"** đã không lọt khỏi tay anh chàng Tommy ở Vice City với đồ họa cải tiến và đậm chất hành động. ▶

▲ Cuối cùng thì Master Chief cũng đã chịu "đáp" xuống PC kể từ năm 2001 (khi chỉ chơi với "hành tinh" Xbox) với **Halo: Combat Evolved,** được cải tiến mạnh về đồ họa và đặc biệt là hỗ trợ mạng.



▲ Vô địch ngoài đời chưa đủ, trong game, **Tiger Woods (PGA Tour 2004)** còn ẵm luôn giải **"Game thể thao hay nhất"!**

Đề tài về Star Wars chưa bao giờ là tâm điểm để giới đánh giá game quan tâm. Năm 2003 quả là năm đáng nhớ khi **Starwars: Knight of the Old Republic** đoạt giải **"Game RPG hay nhất"**. Mà hay thiệt! ▼

▲ Với danh hiệu **"Game của năm"** vào năm 2000 của Deus Ex, một lần nữa "đứa em" **Deus Ex: Invisible** của nó lại lọt vào Top Ten game hay nhất năm 2003.

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** ● Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

93-95 Nguyen Trai St, Dist.01, HCMC
Tel : (08)832 5353 Fax: (08)833 1947
Email : svcltd@hcm.vnn.vn
Website : www.svc.com.vn

SVC®
Silicon Valley Computer

CREATIVE

NOMAD MOVO TX

Sản Phẩm:
Nghe nhạc Mp3
và Ghi âm

TRAVELSOUND-MP3

WEBCAM NX Ultra

Sản Phẩm:
Nghe nhạc Mp3 và FM
siêu mỏng

MOVO SLIM

Công Nghệ ÂM THANH hàng đầu Thế Giới !!!

CD-MP3 SLIM600

DIGITAL INSPIRE 5700

AUDIGY2 ZS PLATINUM

AUDIGY LS

I-TRIGUE L3500

AUDIGY NX

AUDIGY2 ZS
PLATINUM PRO

GIGAWORKS S750

DECODER
DDTS 100

SBS-370

Hãy Thưởng Thức !!!
ÂM THANH Rạp Hát trong Căn Phòng Bạn

I-TRIGUE 3300

BLASTER Live!

AUDIGY2 ZS

INSPIRE-T7700

INSPIRE-5200

INSPIRE-6600

SSP-Cyber Club

Câu lạc bộ game online và Internet hiện đại bậc nhất tại Việt Nam

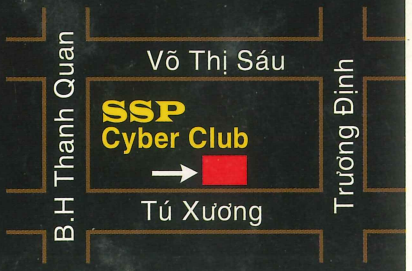
SSP-Cyber Club đáp ứng tốt nhu cầu chơi game online và lướt Web tìm thông tin, download dữ liệu của mọi khách hàng:

- Hệ thống máy vi tính số lượng lớn với cấu hình mạnh, hiện đại, màn hình LCD cao cấp cùng đường truyền Internet tốc độ cao, ổn định.
- Đầy đủ các game online và các game "nóng" hiện nay trên thế giới và tại Việt Nam: Warcraft III-TFT, MU online, FIFA 2004...
- Quầy mini bar sang trọng, hệ thống trang thiết bị hỗ trợ tối tân cùng phong cách phục vụ chuyên nghiệp, ấn tượng.
- Cơ hội giao lưu, thi đấu với các game thủ trong và ngoài nước trong không khí sôi nổi, hào hứng.
- Tham gia sinh hoạt và luyện tập trong các "Clan" Warcraft III, FIFA 2004 vừa được thành lập để chuẩn bị cho World Cyber Games.

Đặc biệt hội viên của SSP-Cyber Club thường xuyên được hưởng các ưu đãi dành cho hội viên: giá ưu đãi, thưởng giờ miễn phí, thi đấu giải game hàng tháng...

Hãy đến với SSP-Cyber Club
Một sân chơi thực thụ chất lượng

123 Trương Định, Quận3, TP.HCM
Tel: (84-8) 932 2283 - Fax: (84-8) 932 0993
Email : cyberclub@ ssp.com.vn
Website : www.sspcyberclub.com.vn



IDG
INTERNATIONAL DATA GROUP

SSP

ComputerWorld Games 2004

64 thí sinh xuất sắc nhất của hai games FIFA Football 2004 và WarCraft III-The Frozen Throne đã vượt qua vòng đấu loại (4 đợt) ở hai khu vực miền Bắc và miền Nam sẽ cùng tranh tài ở Vòng chung kết tại triển lãm Vietnam Computerworld Expo 2004 lần thứ 9

1. Thời gian: 2 ngày 07 - 08 tháng 7 năm 2004 (10h - 17h)

2. Địa điểm: Trung tâm triển lãm Hoàng Văn Thụ (HIECC), 446 Hoàng Văn Thụ, Quận Tân Bình, TP.HCM.

3. Cơ cấu giải thưởng của mỗi game:

XẾP HẠNG PHẦN THƯỞNG	
Giải Nhất	Hiện vật trị giá **1,000 USD**
Giải Nhì	Hiện vật trị giá **500 USD**
Giải Ba	Hiện vật trị giá **200 USD**
Giải khuyến khích	Hiện vật trị giá **60 USD**
Giải Fair play	Hiện vật trị giá **40 USD**
Giải thí sinh nhỏ tuổi nhất	Hiện vật trị giá **15 USD**

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2004

Tại Vòng chung kết này, ngoài các trận đấu hấp dẫn, đầy kịch tính của các game thủ xuất sắc nhất từ 2 miền đất nước, khán giả sẽ có dịp tham dự các chương trình dự đoán kết quả trận đấu, chương trình giao lưu và đố vui có thưởng của các đơn vị tài trợ.

Mọi thông tin chi tiết về giải xin gửi mail về địa chỉ:
tuan_nguyen@idgvietnam.com hoặc theo dõi trên các website *www.idgvietnam.com* và *www.sspcyberclub.com.vn*

Đơn vị tài trợ

ECS · FPT ELEAD COMPUTER · SAMSUNG · HOAN LONG · CANVIC · NETSOFT · PC WORLD THE GIOI VI TINH · VDC · SOUNDMAX Sound Of Your Life · T&H COMPUTER

Êm ái - Dễ dàng - Nhanh chóng

- giải pháp lưu trữ hiệu quả

8X DVD+/-R Writing

4X DVD+/-RW Writing

4.7GB DVD Capacity

DVD dual

Writing - **DVD+/-R 8x, DVD+/-RW 4x, CD-R 40x, CD-RW 24x**

Reading - **DVD+/-R 8x, DVD+/-RW 8x, CD-R 40x, CD-RW 32x**

DVD±R/RW

GO-W0808A

52X-COMBO GO-B5232A

- Max 52X reading, max 52X writing and max 32X rewriting speed with 16X DVD reading speed
- High speed data read through SMART-X
- SMART-BURN buffer under run prevent technology
- VAS vibration reduction system
- Support Mt. Rainier format
- 17 cm low profile design

CD-R/RW GO-R5232A

- Data Transfer Rate:
  Read : 52X max
  Write : 52X max
  Rewrite : 32X max
- Disc Loading : Tray
- Installation Angle : Horizontal, Vertical (optional)
- Physical Dimensions
  WxHxD : 145.8x41.3x170mm
  Weight : 0. 85Kg(typical)

DVD-ROM GO-D1600B

- Data Transfer Rate:
  DVD-ROM : 16X max
  CD-ROM : 48X max
- Installation Angle : Horizontal, Vertical (optional)
- Data buffer : 512KB

COMPUTEX TAIPEI
June 1-5, 2004
See you at TWTC
Hall 2 / E171

-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw